

OUR OPINIONS!

平成9年9月1日発行第4巻第6号通巻第21号

www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

隔月刊

# ゲーム批評

## 賛否両論!!?

## ギャルゲー!



純愛を表現した恋愛育成の真骨頂

全てがテーマ性に帰結するAVGの金字塔

マルチサイトシステムが描き出す男女の綾

トウルー・ラブストーリー、リブレインラブ他

ギャルゲーインプレッション

ギャルゲー制作プロデューサーインタビュー

「今ギャルゲーは出せば売れるんです」

1997 9月号

定価 780YEN

ゲーム批評

1997

9月号

ギャルゲー!

賛否両論!?

ゲーム制作者たちの現場

Vol. 16



ゲーム批評をたくさん書いてくれる、

# 「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

<北海道> .....  
札幌市 ビブロス北光店（北37条東8-1-5）  
ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）  
BOOKS いずみ厚別南店  
函館市 オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）  
北文館本店（長崎屋函館店内）  
<青森県> .....  
青森市 岡田書店（青森市新町1-8-6）  
ドキドキ冒険島 青森店（サンロード青森よこ／  
浦町奥野351-1）  
<岩手県> .....  
盛岡市 さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）  
<宮城県> .....  
仙台市 本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／  
青葉区木町通2-6-53）  
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区  
花京院2-2-68）  
高山書店ほんとはあ泉店（国道4号線沿い、  
免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）  
文教堂書店（国道4号線沿い／パワーセンター  
カウボーイ三本木店）  
志田郡 .....  
<秋田県> .....  
秋田市 ブックスコロナ（横山金足線沿い／桜大橋そば）  
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城  
中野字琵琶沼290-1）  
<山形県> .....  
山形市 遠藤書店大野目店（国道13号線沿い／ヨークベニマル  
大野目店1F）  
<福島県> .....  
郡山市 見聞録（軍用道路沿い）  
田村郡 本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）  
<群馬県> .....  
太田市 アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ  
向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）  
<栃木県> .....  
小山市 進賢堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）  
<茨城県> .....  
水戸市 ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）  
<埼玉県> .....  
川越市 黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）  
上福岡市 黒田書店上福岡店（東武東上線／上福岡駅前）  
大宮市 アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）  
CSCスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市  
宮原町2-44-1）  
坂戸市 Kブックス（東武東上線／坂戸駅南口から1分／南町4-10）  
熊谷市 文教堂書店 熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）  
<千葉県> .....  
浦安市 アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）  
柏市 新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）  
千葉市 コミックトレイン（JR西千葉駅・千葉大学南門前）  
<東京都> .....  
秋葉原 明正堂書店（秋葉原デパート3階）  
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）  
メッセサンオー（中央通り沿い）  
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）  
T-ZONE（中央通り沿い）  
石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）  
浅草橋明正堂書店（JR浅草橋駅東口すぐ隣）  
三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ5階）  
コミックバンク（池袋ギョーゴ裏手）  
BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、  
六ツ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）  
竹島書店（西武池袋線江古田駅前）  
博文堂書店大山駅（東武東上線／大山駅北口出て左側すぐ）  
ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）  
栄松堂書店（JR蒲田駅西口前）  
BOOKSルーエ（JR吉祥寺駅北サンロード内）  
あおい書店五反田店（五反田1-18五反田NTビル）  
駒込リブレール（JR駒込駅東口スーパーRX先）  
大盛堂書店5F（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）  
一伸堂書店（JR新大久保駅そば）  
紀伊國屋書店本店1階ゲームコーナー  
京王ブックスプロムナード店（京王百貨店7階書籍売場）  
青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）  
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）  
書泉ブックマート2階  
コミック高岡（靖国通り沿い）  
新宿書店（早稲田口出て左 バチンコ屋3F）  
未来堂書店（JR高田馬場駅前 菊月ビル1F）  
江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）  
BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）  
あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口  
より徒歩1分）  
まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）  
山下書店（羽田空港内）  
明屋書店（西五反田1-3-8）  
パソコン&ファミコンソフトサイクルショップ  
TOMAS（天神通り沿い／布田1-3-1）  
書原つつじヶ丘店（OGビル2F東つつじヶ丘1-24）  
黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）  
BOOK'S BANBAN（町田街道バス停木曾住宅そば）  
久美堂東急ハンス店（東急ハンス町田店7F）  
<神奈川県> .....  
横浜市 有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）  
錦松堂書店（JR大田駅より大田通り  
第二商店街セブンイレブン大田店近く）  
まんの森 横浜西口店（横浜駅西口東急ハンスの裏）  
栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）  
セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車5分／  
保土ヶ谷区天王町2-42-13）  
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車5分／神奈川  
区斉藤分町55-7）

相模原市 文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）  
藤沢市 Books A（陽光台6-8-16）  
川崎市 文教堂善行店（国道467号沿い）  
みどり書房（新城北口はってん会通り／  
中原区上新城2-8-21）  
北野書店（JR南武線鹿島田駅前）  
<静岡県> .....  
静岡市 谷屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）  
<山梨県> .....  
甲府市 リプロ甲府店（甲府西武店内6階）  
<新潟県> .....  
上越市 Mr.Books五智店（国道8号沿い）  
コミコミ高田南店（JR南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）  
万松堂（古町通り6番町）  
<石川県> .....  
野々市 ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）  
<福井県> .....  
福井市 じっぶじっぶ（福井市立図書館前）  
<岐阜県> .....  
岐阜市 自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）  
ペーパームーン コミックステーション（東金宝町1-17  
ムラセビル1F）  
<愛知県> .....  
一宮市 カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）  
犬山市 いまじん犬山店（名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩5分）  
名古屋市長古屋市 ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店  
（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）  
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）  
コミックワールドニ昌店（中区栄3-27-7）  
精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）  
シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）  
西春日井郡 武蔵書店S・C店（西枇杷ショッピングセンター内）  
豊橋市 精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）  
あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）  
しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）  
三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー3F）  
あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）  
<三重県> .....  
四日市市 文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）  
<滋賀県> .....  
草津市 村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）  
八幡市 アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）  
<京都府> .....  
京都市 ブックスストア談（四条通り）  
駱々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町  
通三条上ル 恵比寿町427）  
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）  
丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）  
<大阪府> .....  
阿倍野区 福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下2階）  
京橋 駱々堂書店VERSION99（京阪モール北館4階）  
日本橋 J&Pテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）  
中央区 旭屋書店なんばCITY店（なんばCITY南館地下2階）  
大阪府 ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）  
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／  
角田町8-47）  
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）  
甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）  
<兵庫県> .....  
伊丹市 ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）  
川西市 グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）  
加西市 西村書店（加西市役所より東へ500m）  
姫路市 黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）  
三木市 コスモ三木店（三木郵便局前）  
尼崎市 ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）  
神戸市 ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店  
（三宮センタープラザ西館2F）  
駱々堂神戸三宮店（JR・阪急三宮駅前三宮センター  
プラザ東間3F／中央区三宮町1-9-1）  
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）  
<広島県> .....  
広島市 中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区  
紙屋町2-2-26）  
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール  
4F／中区紙屋町2-4-15）  
ダイイチ COM CITY（広島市民文化センター  
斜め横／中区紙屋町2-2-21）  
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）  
<岡山県> .....  
岡山市 ブックス飛行船 北方店（中国銀行法務院支店横／  
大和町2-726-1）  
<島根県> .....  
出雲市 武田書店浜山通り店（渡橋町782）  
<和歌山県> .....  
和歌山市 いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山2階／中野31-1）  
<香川県> .....  
高松市 ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）  
<愛媛県> .....  
北条市 北条ブックセンター（辻字新開1170-3）  
<福岡県> .....  
飯塚市 BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）  
福岡市 福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）  
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）  
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）  
久留米市 安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店をなめ前）  
<大分県> .....  
大分市 ブックス豊後（JR敷戸駅をなめ前・大分大学そば／  
鷲野1012-1）  
<宮崎県> .....  
延岡市 銀河書店（平原町5-1497-10）

ゲーム批評は皆様方のご厚意を持ちまして先号から雑誌化致しました。取り扱い店舗が大幅に増加いたしました関係で、なかなかやる書店の受付を今号までで打ち切らせて頂きます。今までご協力頂きました書店の皆様には感謝の念に耐えません。これからもゲーム批評を宜しくお願い申し上げます。



## 1 特集 1

<b>ギャルゲー、賛否両論!?</b>	<b>4</b>
2 ギャルゲー氾濫の現状	6
3 ギャルゲーインプレッション	8
4 ゲームメーカー各社に聞く ギャルゲーの現状をどうお考えですか?	14
5 セガ広報竹崎氏 個人的見解	20
6 ギャルゲー制作プロデューサーインタビュー 今、ギャルゲーは出せば売れるんです	22
7 悪趣味ギャルゲー秘宝館	26
8 名作ソフト批評1 下級生	32
9 名作ソフト批評2 この世の果てで恋を唄う少女~YU-NO~	36
10 名作ソフト批評3 EVE burst error	39
11 寺田克也のスーダラゲームヒヒョー	40
12 総論に代えて 賛否両論、読者アンケートの声	42

## 13 特集 2

<b>ゲーム制作者たちの現場</b>	<b>72</b>
14 結集した才能が生み出した強烈な個性「ヴァンパイア セイヴァー」	74
15 クラウド・ギブロ・エニックスの3つの個性の融合「七ツ風の島物語」	82
16 スタッフの個性が強く反映された「AZITO」その狙い	86
17 新しい力が生む突出した個性「厄」	88
18 看板タイトルの続編として恥じない出来を「G ダライアス」	90
19 総論	95

20 街で見かけた3「ギャルゲー、賛否両論!？」	48
21 表紙	
22 表紙インタビュー	49

23 クリエイターの原体験 第五回 タイトーGM事業本部 GM開発部第二開発課CG開発係ゲームデザイナー 齋藤晃氏インタビュー	62
--	----

<b>24 ゲームソフト批評</b>	
25 ファイナルファンタジータクティクス	98
26 アランドラ	104
27 マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	106
28 エースコンバット2	108
29 ファンタステップ	109
30 スパイダー	110
31 ケイン・ザ・バンパイア	111
32 スターフォックス64	112
33 信長秘録~下天の夢~	113
34 スターウォーズ 帝国の影	114
35 時空戦士デュロック	116
36 ソルディバイド	117

<b>連載</b>	
37 悪趣味ゲーム紀行 がっぶ獅子丸	50
38 洋ゲー★NOW! 岡元建三	52
39 カズマデラックス 金子一馬	54
40 葦沢靖のビデオズモンスターワールド	56
41 小島カントクのKOJIMA CINEMA	58
42 わびん日記 飯田和敏	60
43 電子遊戯考現学講座 田尻智	66
44 流通時評	68
45 シューティング迫撃砲 平和島ミチロウ	70
46 エロの星の名の下に 南敏久	71
47 ゲーセン事情	97
48 破格の読者コーナー	120
49 読者ニヨル批評ノページ	124
50 当選者発表/バックナンバーについて	129
51 編集部から	130



第1特集

# ギャルゲー

「サクラ大戦」「下級生」  
そして今もなお人気の衰える  
ことのない「ときめきメモ  
リアル」……。今、コンシュー  
マの世界では恋愛育成SLG  
を始めとした美少女中心のゲ  
ームが花盛りだ。「ときメモ」  
のPSゴールドディスク受賞  
を始めとして、10万枚以上の  
ヒットを記録する例も少なく  
ない。市場の中で一つの地位  
を築いたといっても過言では  
ないだろう。

こうした女の子のキャラク  
ターを中心としたゲームリギ  
ャルゲーは、アクションゲー  
ムやRPGといった人気ジャ  
ンルの陰で独自の世界を形成  
してきた。現在のブームの発  
端となったのは、PCエンジ  
ン版「ときメモ」の発売。また  
32ビット機のアニメーション



# 賛否両論!?

「安易」「マニアック」と批判されることの多いギャルゲーが、ブームを迎えている。その存在意義とは、何なのだろうか。

や音声処理機能など、ハードの演出処理能力の向上がソフトの力を後押しした。今ではグッズやOVAなど、メディアミックス展開も多彩で、多くのファンを獲得している。だが、こうしたギャルゲーブームを白眼視したり、ハードのマニア化を助長するなどとして敬遠する向きも多い。かつてのRPGやパズルブームと同じく、メーカーの安易な乱造の結果と非難する声もある。だが、その一方で優れた作品や新しいゲーム性を生み出しているものがあることも事実だ。

32ビット機の力を得て大きく飛躍したギャルゲー。その存在意義とは、何なのだろうか。



このブームは  
何を物語るのか...

# ギャルゲー氾濫の

# 現状

現在市場で大きな注目を集めているギャルゲー。

ユーザーの声も賛否両論が激しい。20万本を超える

ヒットも珍しくなくなったギャルゲーの現状とは

## 市場で確固たる地位を 築いたギャルゲー

ゲームの購入動機やプレイに対する動機付けを美少女キャラクターに求めるコンシューマゲームIIに求めるギャルゲーが、今注目を集めている。これまで多くても2、3万本という限られたリリースしか果たせなかったこのジャンルが、「ときめきメモリアル」全機種累計130万本を筆頭に、「サクラ大戦」の60万本強、「下級生」20万本強と、大きなセールスを記録するようになった。オリジナル作品の発売数も飛躍的に増え、家庭用ゲー

ムの中ですでに確固たる地位を築いている。

ブームの背景として上げられるのが32ビット機の普及による映像表現や音声による演出力の向上と、ユーザーの年齢層の上昇。その中で直接的な要因となったのが、やはり'95年に発売された、PS版「ときめきメモリアル」だろう。それまでPCエンジン市場で口コミによるマニアックなブームを起こしていたこの作品が、PSという一般的な市場で広く受け入れられたことで、各社が本格的にギャルゲーの制作に取り組んでいく。また、同時期にSSで発売さ

れた「野々村病院の人々」は、パソコンの18禁AVGの移植で、描写がかなり抑えられたにもかかわらず30万本強の大ヒット。その後の18禁ソフトのコンシューマへの移植の流れを生んだ。その後'97年春の東京ゲームショウで、「サクラ大戦」が初のCESA大賞を受賞するなど、かつての日陰者的な印象は払拭されつつある。

その他も、ときメモの流れを継承しつつも独自性を見せた「トウルー・ラブストーリー」。良質なパソコン18禁ソフトの移植作「EVE」「下級生」。また、まだキャラクターしか露出していないもの

## ギャルゲー

## 概史

### ギャルゲー前史

'87年頃から業務用やFCで先駆的な作品が登場。ユーザーはドットの機微に妄想を膨らませた。

アテナ (87/ SNK/ FC)

中山美穂のトキメキハイスクール

(87/ 任天堂/ FC)

ワンダーモモ

(89/ ナムコ/ PC Engine)

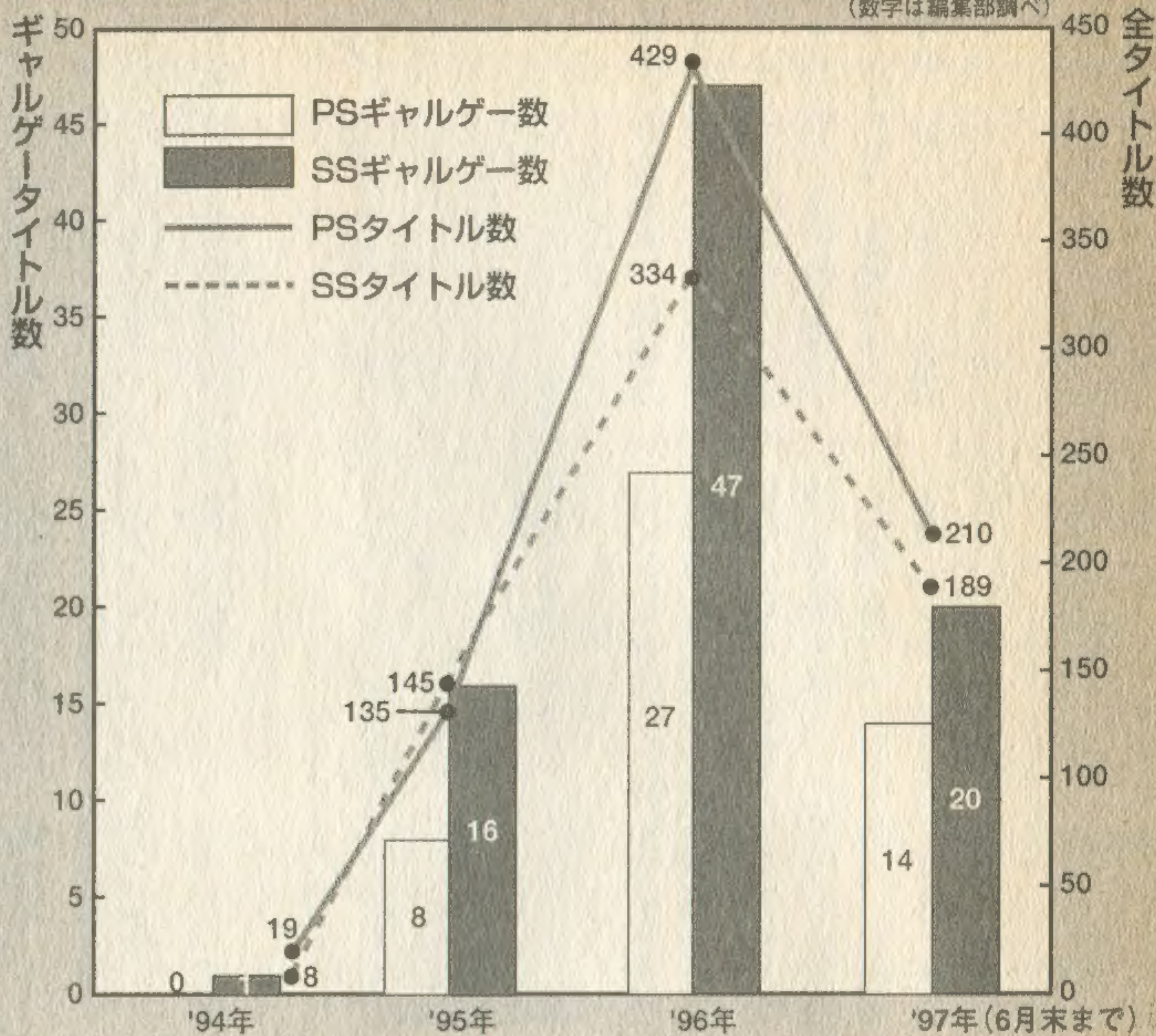
### CD-ROMの登場

'91年末、コンシューマにCD-ROMが登場。大容量をグラフィックと音声



## PS・SSの全タイトル数とギャルゲーの推移

(数字は編集部調べ)



95年はPSは散発的、SSは脱衣麻雀などのTBGが8本と多い。96年はPSがSLGが13本と最も多く、ときメモの影響力の強さを示している。一方でSSは、TBGと、花組通信などのバラエティ系が47本中12本ずつと多かったのが特徴。97年はPSはSLG、AVG、TBG、その他が3、4本ずつと平均化。SSはAVGとその他が6本から8本と突出しており、SLGのPSとAVG、TBGのSSという傾向を伺うことが出来る。

の、すでに「センチメンタルグラフティ」がユーザーの間で大きな話題を集めている。

だが、その一方でユーザー自身からギャルゲーに対して懐疑的な声を耳にする機会も増加した。ブームに乗った安易な作品制作。美少女のキャラクターやアニメーションに頼ったゲーム性に乏しい作品の増加。アニメの声優ブームと結びついた、人気声優の名前を冠にしただけのゲームも後を絶たない。また、キャラクターグッズや他メディアへの展開など、露骨なキャラクター商売を疑問視する声。またギャルゲーが注目を集めることで、ゲーム全体、また個々のハードへのイメージが偏り、一般ユーザーの敬遠を生むのではないかという声も幾度となく聞かれる。今、かつてないほどに注目を集めているギャルゲー。それは業界を混乱させて過ぎ去る、一過性のパブルなのだろうか。それとも新しいゲームの魅力の提示なのだろうか。その本質的な魅力とその存在意義について検証してみたい。

に費やした作品が増加しギャルゲー元禄文化が開いた。プリメ、同級生などPCの名作も移植され、基本ラインが出そろった。そしてときめきメモリアルが発売を迎える。

銀河お嬢様伝説ユナ

(92/ハドソン/PCE)

魔法の少女シルキーリップ

(92/日本テレネット/MD)

ときめきメモリアル

(94/コナミ/PCE)

プリンセスメーカー

(95/ガイナックス/PCE)

同級生

(95/エルフ/PCE)

### 新世代機とギャルゲー

'94年末にPS、SSが発売されるが、当初はパソコンや業務用からの移植が中心。PS版ときメモのブレイクの後、オリジナルのギャルゲーが続出し、現在のギャルゲー化政文化へとつながった。

野々村病院の人々

(96/エルフ/SS)

スーパーリアル麻雀PVI

(96/セガ/SS)

NOEL

(96/パイオニアLDC/PS)

サクラ大戦

(96/セガ/SS)

トゥルー・ラブストーリー

(96/アスキー/PS)

下級生

(97/エルフ/SS)



## ギャルゲー

巷で人気のギャルゲーは本当に面白いのか？

編集部で遊んだ数々の作品インプレッション。

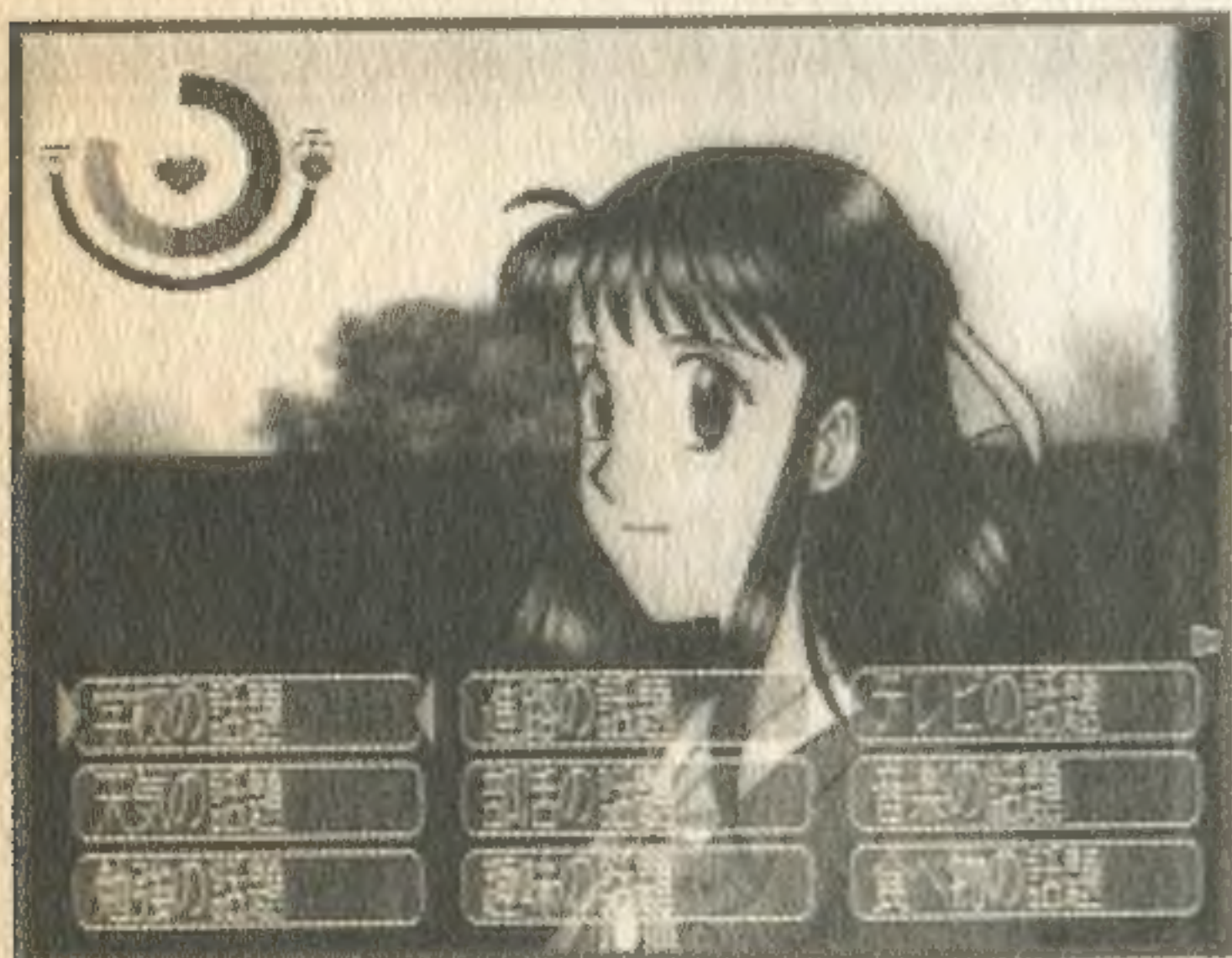
ギャルゲーの現状がここにある。

## トウルー・ラブストーリー

アスキー/PS/V5, 8000/96年12月13日

普通の高校生が憧れる、普通の高校生活での恋愛をシミュレートしてヒットした本作。「ときメモ」の流れにあるとはいえ、独自のスタンスを貫いている。背景グラフィックも登場人物の言動も、普通をコンセプトに作られている。どこかで見た景色、どこかで見たような女の子との、聞いたことがあ

るような会話。どこまでも普通っぽくしながら、しかし女の子達のキャラ立てはしっかり計算されている。このバランスが絶妙なのだ。そしてなにより、このゲームの目玉は下校イベントだろう。「好きな子と一緒に登下校できたら死んでもいい」と言ったのは「スラムダンク」の桜木花道だが、下校時に一緒に帰ることが、重要な意味を持っていた高校時代。リアルタ



どこかで見た風景。普通っぽさが背景や人物にあらわれている。

イムに流れる帰り道での短い時間の中で、気を引きそうな話題を選択し、彼女の気持ちを盛り上げてから、デートに誘うという寸法だ。

この会話中に「見つめる」や「手を握る」というコマンドがあり、妙にどきどきしてしまう。長い間忘れていたような気持ちにさせる。

転校まであと1ヵ月という設定なので、1回のプレイ時間は3〜4時間程度と短い。飽きがこない時間設定だ。何回もやり直して、いろんな女の子にアタック出来る。好感度が上がってくると、イベントが発生することもあるが、日常的なイベントばかりである。ギャルゲーにおけるゲームシステムの意義を考えさせる、地に足のついた佳作だ。







大学最後のクリスマスにむけて男女のラブストーリーが展開する。

一般に恋愛育成SLGという  
と、大勢の女の子から好みを選び、  
親密さを増していく形式が多いも  
のですが、「リフレインラブ」は  
少し違う味を持った作品です。  
主人公は自宅で能力値を上昇さ  
せたり、自由に街を歩いてイベン  
トに遭遇します。時間がくればア  
ルバイトに行き、週末には友人の  
誰かに電話をかけ、休日を共に過  
ごす事が出来ます。システムとし  
ては非常にシンプルで、特に前半

## リフレインラブ あなたに逢いたい

リバーヒルソフト/PS/V6、0000/97年3月14日

部分はイベントも少なく、平凡な  
毎日の繰り返し。メインとなる女  
の子も3人と少なく、いわゆる恋  
愛育成というよりは、生活シミュ  
レーションという趣があります。  
しかし特筆すべきなのは、人物  
の台詞と声の演技が非常によく練  
られ、洗練されていること、行動  
にも個性があることです。それら  
がきちんと表現されていること  
で、キャラクターたちの存在感が  
たくみに表現されています。それ  
だけに後半、それぞれの恋が急展  
開を始めると、前半までの単調な  
物語が一気に動き出すような印象  
を受け、トレンドドラマ、とい  
ったら言い過ぎですが、心に響く  
恋と友情をめぐる物語が表現され  
るのです。趣はやや異なれど立派  
な恋愛ゲームであることは間違い  
なく、ゲームのインタラクティブ  
性と、ドラマ的演出が程良く解け  
合った作品といえます。



ヒロインの一人鐘紡サキ。過酷な職場でプライドを持って一生懸命働く姿が丁寧に描かれている。

電源を入れたときは恋愛風味の  
クイズゲームだと考えていた。と  
ころがゲームが終わったとき、こ  
れはクイズ風味の恋愛アドベンチ  
ャーなのだという確信に変わった。  
不思議なゲームである。クイズ  
を解きながら女の子との親密度を  
上げていく。ここでのクイズは物  
語を進めるうえでの心地よい負荷  
として設定されている。極端な話、  
ゲーム性は脱衣麻雀と同じなのだ  
が、そこに純愛が感じられるとこ

## QUIZなないろDREAMS

## 虹色町の奇跡

カプコン/PS・SS/V5、8000/97年6月27日

ろに、このゲームの非凡さがある。  
それはキャラクターやシナリオ、  
声の演技といった諸々の要素が絡  
み合い、そこに確かな虹色町の世  
界が存在しているからだろう。  
その水彩画を思わせるような淡  
い色彩は家庭用ゲーム機という土  
壤の中でさらに意味を持ち、20代  
前後のユーザーにあのころの思い  
出をダブらせるのに十分な役割を  
果たしている。声優名を露出させ  
ず、あくまでキャラクターの補完  
に留めている点もジャンルの原点  
回歸が見られて嬉しい。シナリオ  
も主人公とヒロインの精神的な成  
長がうまく盛り込まれており、プ  
レイヤーの引きとして充分だ。  
そして何より、ヒロインの心の  
支えとなりハッピーエンドを達成  
するためには、自分自身の知識の  
鍛錬が必要となるのだ。数字を上  
げれば済む他のゲームにはないヒ  
ロインとの交流がここにある。



# フォトジェニック

サンソフト/PC9801/V7, 800/97年5月16日



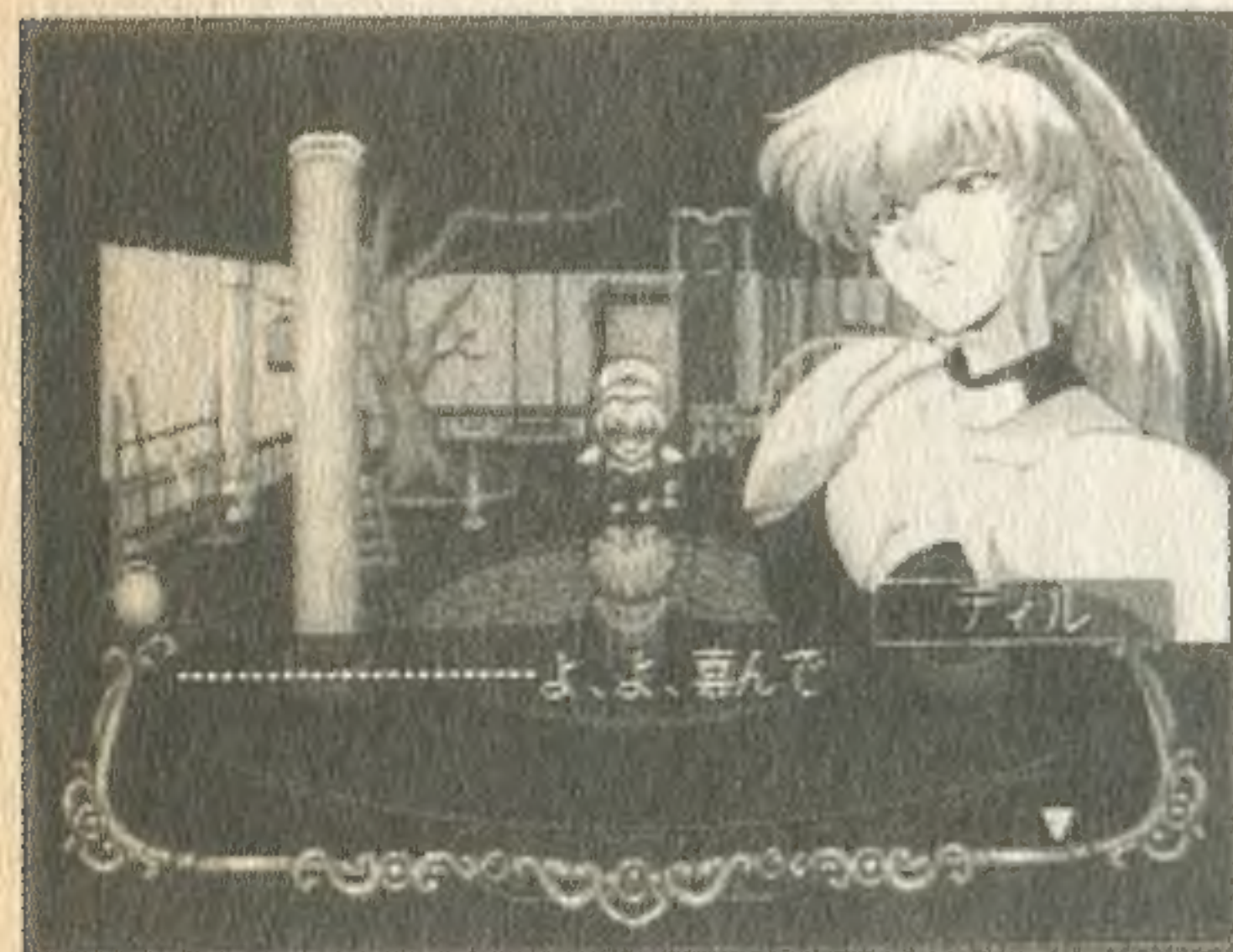
美しい写真を撮影するには、女の子と仲良くなるだけではなく写真の腕も上げなければならない。

ゲームの目的は新進カメラマンに扮して、1年後のフォトコンテストに入賞するため女の子の写真を撮影すること。システム自体は「下級生」などの流れを汲む時間軸のある恋愛育成SLGで、写真を中心としたテーマの設定が上手い。良い写真を撮るためには被写体と心を通わせる必要があり、その交流の中で次第に恋愛感情が芽生えていく。その流れが自然に演出されている。ターゲットの女

の子は3人と恋愛育成ゲームにしては少ないのだが、その分女の子達の内面やその背景が、深く語られる。ありがちな題材のシナリオだが、演出や設定が上手く、どこかで聞いた話だとは思いつつも、感情移入してしまい、泣ける。撮影した写真はアルバムを開くと、いつでも見ることができると、写真イベント発生時に、決まったシーンでしか撮影できないのだが、イベント数も多く不満は感じない。1回のプレイでは全ての写真イベントをこなせないのは当然として、何回もリプレイさせる魅力を持っている。コンシューマに移植される予定の本作。ゲームシステムのバランスも良く、ストレスをあまり感じることなく楽しめる。絵に関しては好みの分かれるところだと思うが、ゲームとしても面白く、ストーリーもよく出来ている隠れた良作だ。

# ネクストキング 恋の千年王国

バンダイ/PS/V6, 800/97年6月27日



ゲームシステム部分は前作「商人よ! 大志を抱け」の流れを吸んでいる。

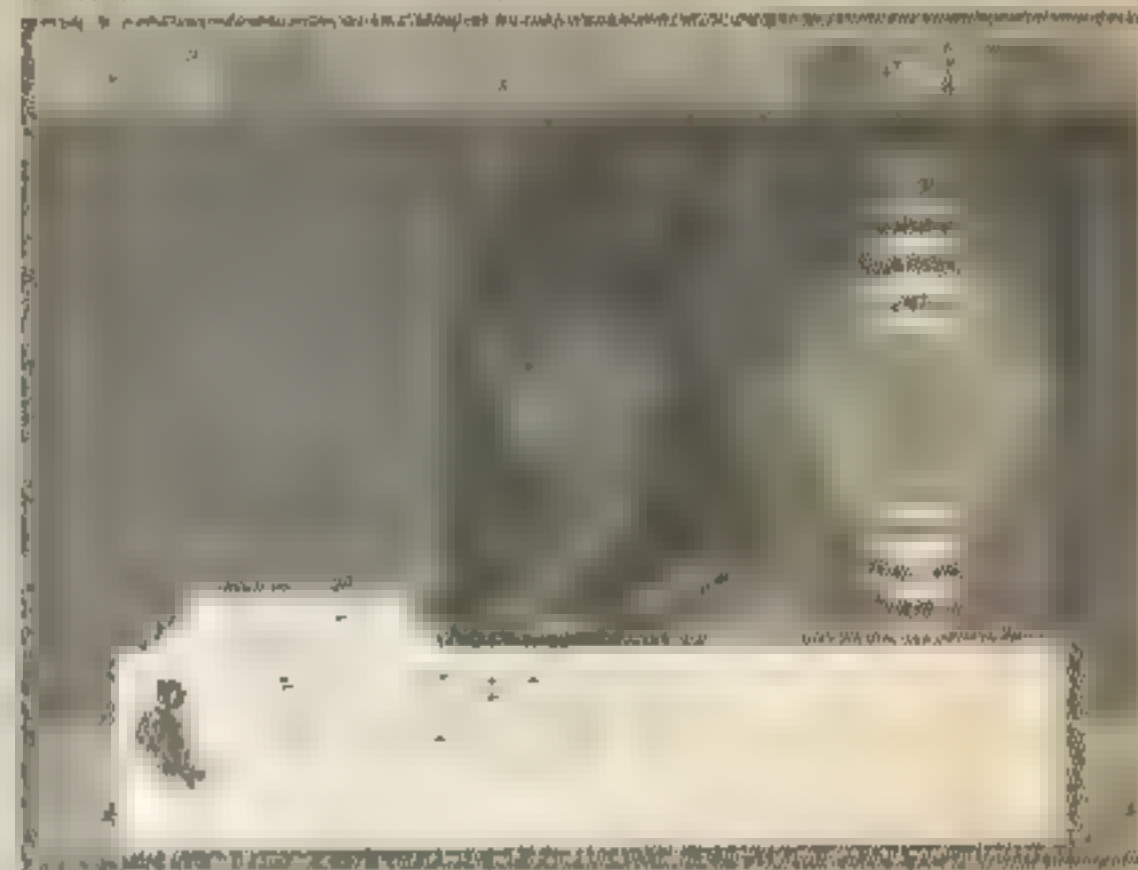
城下に住む女の子たちの投票で選出されることになった次期国王選び。他の王子に先駆けて1年間の間に12人の女の子のハートをできるだけ掴むのがゲームの目的だ。恋愛育成要素のあるボードゲームで、プレイヤーはサイコロを振りながら女の子にプレゼントをしたり、週末の冒険(IIデート)を繰り返していくことになる。前作「リンダキューブ」でヒロインのリンダを魅力たっぷりに描

いた梶田省治氏の最新作らしく、登場する女の子たちがみな個性的で、どこかギャルゲー然としていないのが嬉しい。愛用のムチ「ジョン君」を振り回し、心とは裏腹に女王様モードを炸裂させる魔物使いのデイルや、魔法研究オタクでなぜか下ネタに走りがちな学者カモミール、ケロケロ病で屋根を飛び回るお嬢様のアニスなどはその好例だ。テキスト量も多く、この手のゲームの勘所ともいえる女の子との会話が、ゲームの重要な動機付けとして成立している。ただ、その反面ボードゲーム特有の勝負の面白さには乏しいのも事実だ。1プレイ平均40時間というプレイ時間もボードゲームとしてはマイナスだろう。AVGやSLGなど別のスタイルを模索しても良かったのではないか。素材となるシナリオやキャラクターが良かっただけに惜しまれる作品だ。



## BOYS BE...

講談社 / PS / ¥5,800 / '97年3月28日



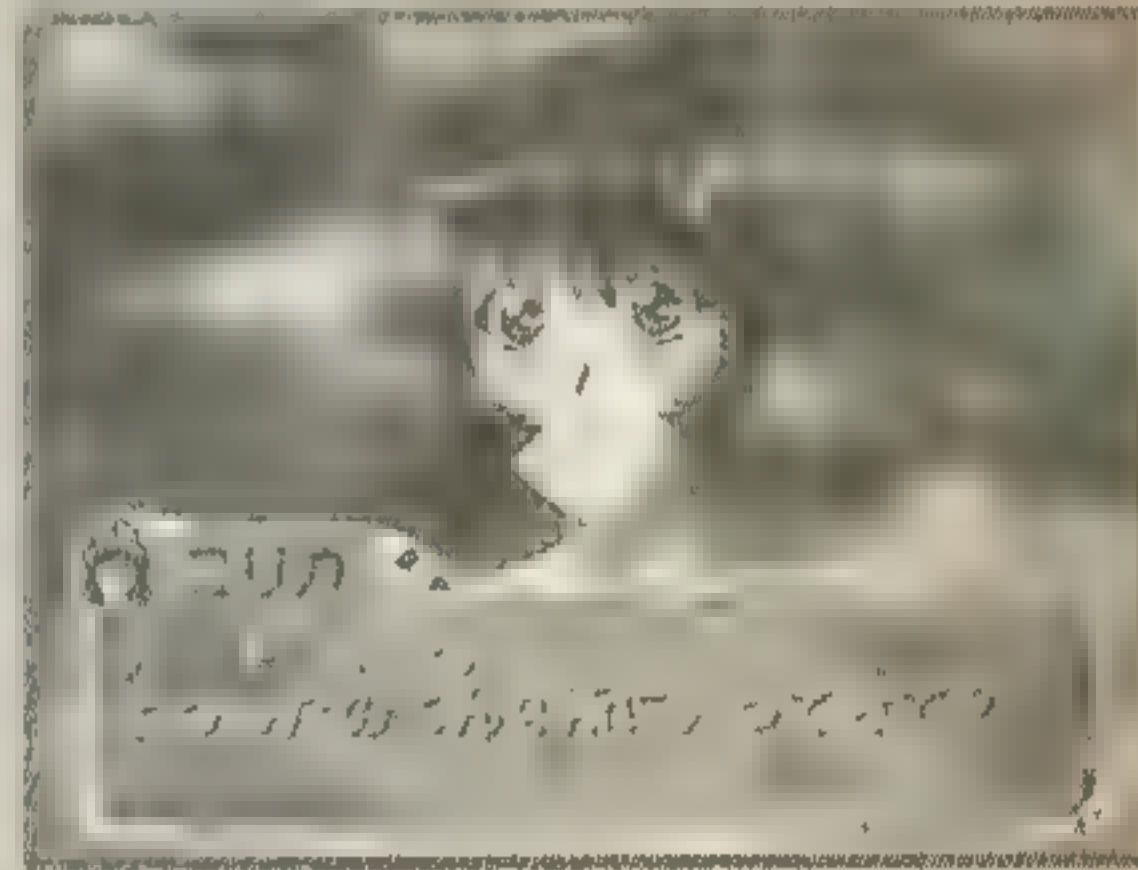
ハートの大小で態度を示す斬新なシステム。

週刊少年マガジンに原作が連載中の「BOYS BE...」。若干個性に乏しい印象を受ける原作の女の子たちも、ゲーム化により豊富な色彩と声を与えられ、より魅力が増しています。ハートマークの大小というアナログ入力や、女の子を直接天秤に掛けるシステムは、直感的かつBOYSらしさを演出したシステム。主人公の行動や選択肢も「らしい」ものが多く、原作の雰囲気感を良く表現しています。ただ、それだけに自由に行動するとBOYSの枠に阻まれ、ハッピーエンドを迎えることは難しくなります。キャラクターゲームと恋愛ゲームの両立の難しさを如実に示した一本でしょう。

## 機動戦艦ナデシコ

～やっぱ最後は「愛が勝つ」?

セガ / SS / ¥5,800 / '97年5月2日

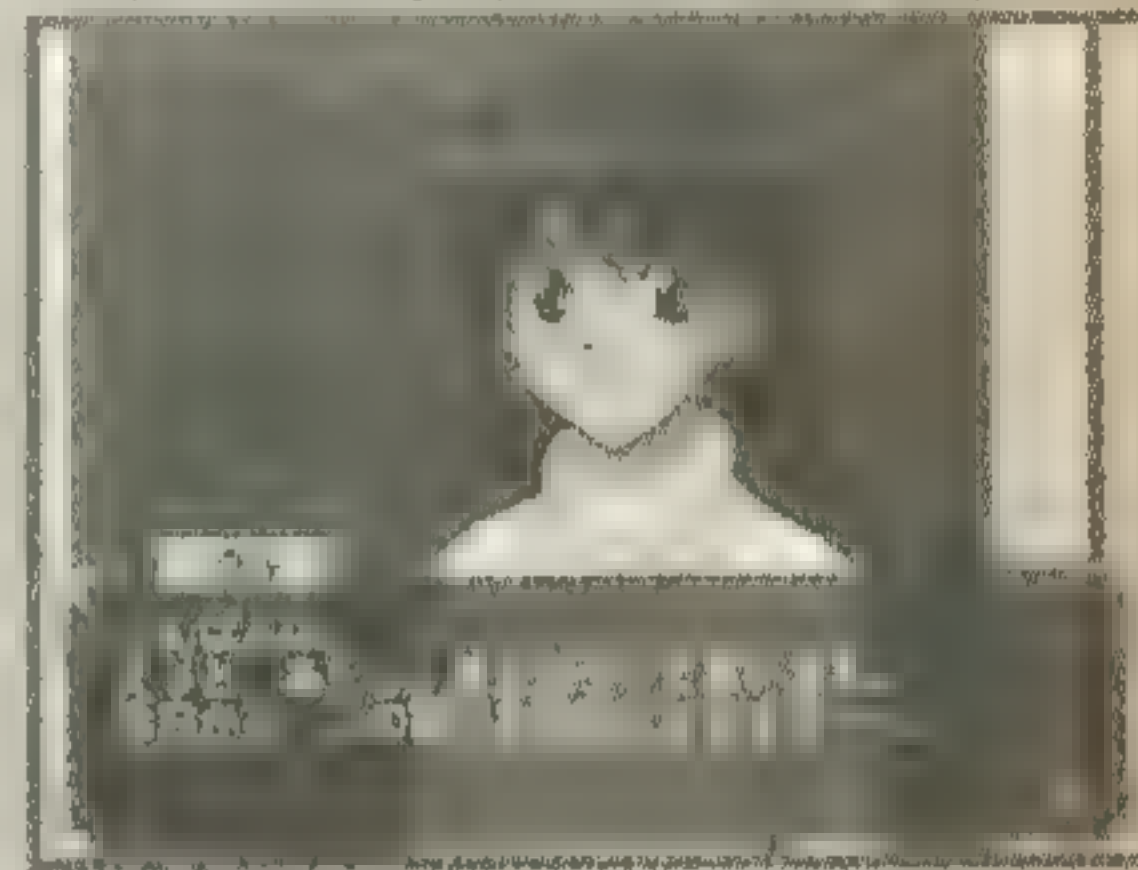


ナデシコ乗組員の女の子たちとデートできる。

ナデシコの乗組員である女の子達と恋愛できる。ただそれだけのゲーム。原作の本質部分だけを忠実にゲーム化した、その潔さにはある種感心するところ。だが、グラフィックやアニメーション、戦闘シーンはおざなりで、おまけに話らしい話もない。つまり、恋愛育成部分を作り込むために、他の要素は切り捨てているのだが、やることといったらテレクラでイメクラ。ルリルリ萌え萌えといった楽しみが満載されている。余りにも欲望に忠実な作りには、あきれてしまう。ファンの期待を、良い意味でも悪い意味でも、見事に裏切ってくれた作品といえるだろう。

## ROOMMATE～井上涼子～

データム・ポリスター / SS / ¥5,800 / '97年2月14日

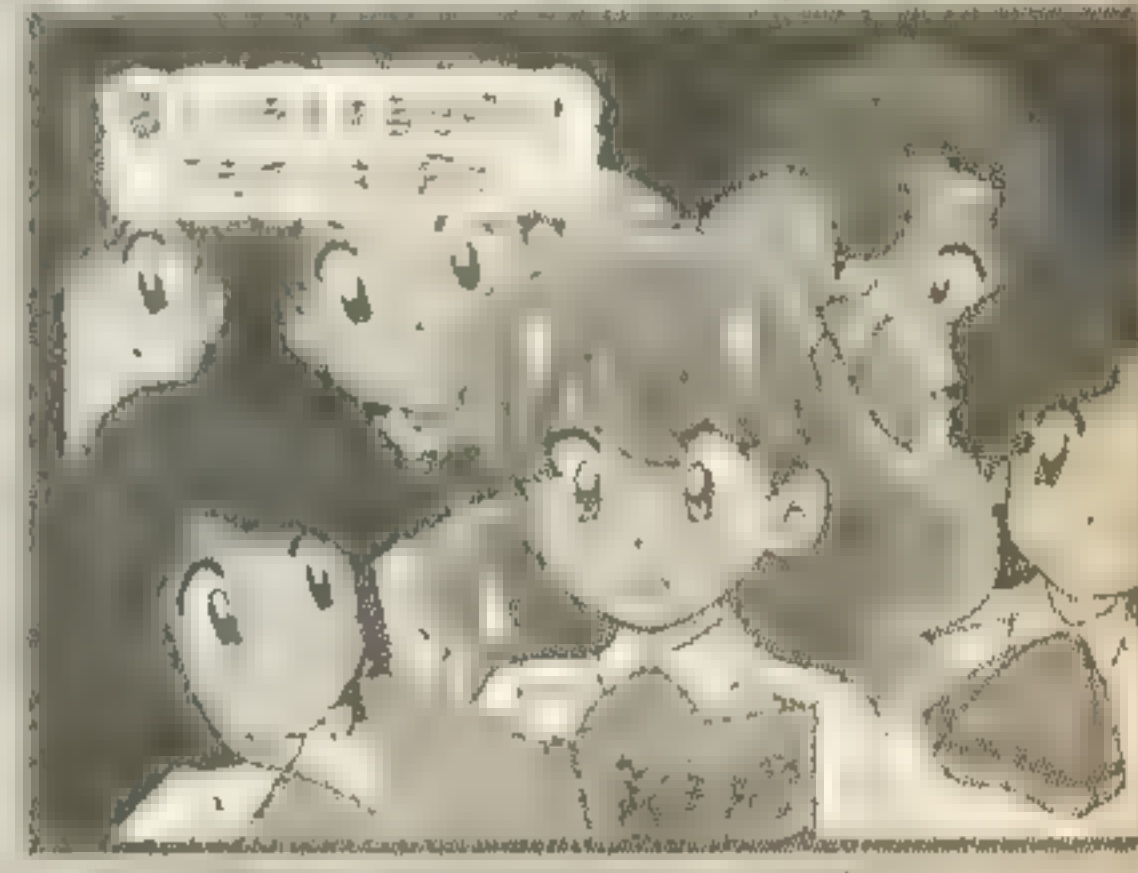


サタンの機能を生かしたシステム。

SSの内蔵時計を生かし、ゲームと現実の時間をリンクさせてゲームの中に女の子が生活しているような効果を狙った「ROOMMATE」。一度に起きるイベントはそれほど長くないのですが、かえって毎日少しずつ会う感覚が新鮮です。ただ女の子は女子高生という設定なので、生活リズムが違うと全くゲームにならない点が課題として残ります。またフラグ処理の問題で女の子の性格や台詞に違和感を感じさせることが多く、商品としての完成度に乏しい点は否めません。すでに続編の制作も決定しているので、より一般性のある内容になることを望みます。

## だいな あいらん

ゲームアーツ / SS / ¥6,800 / '97年2月14日



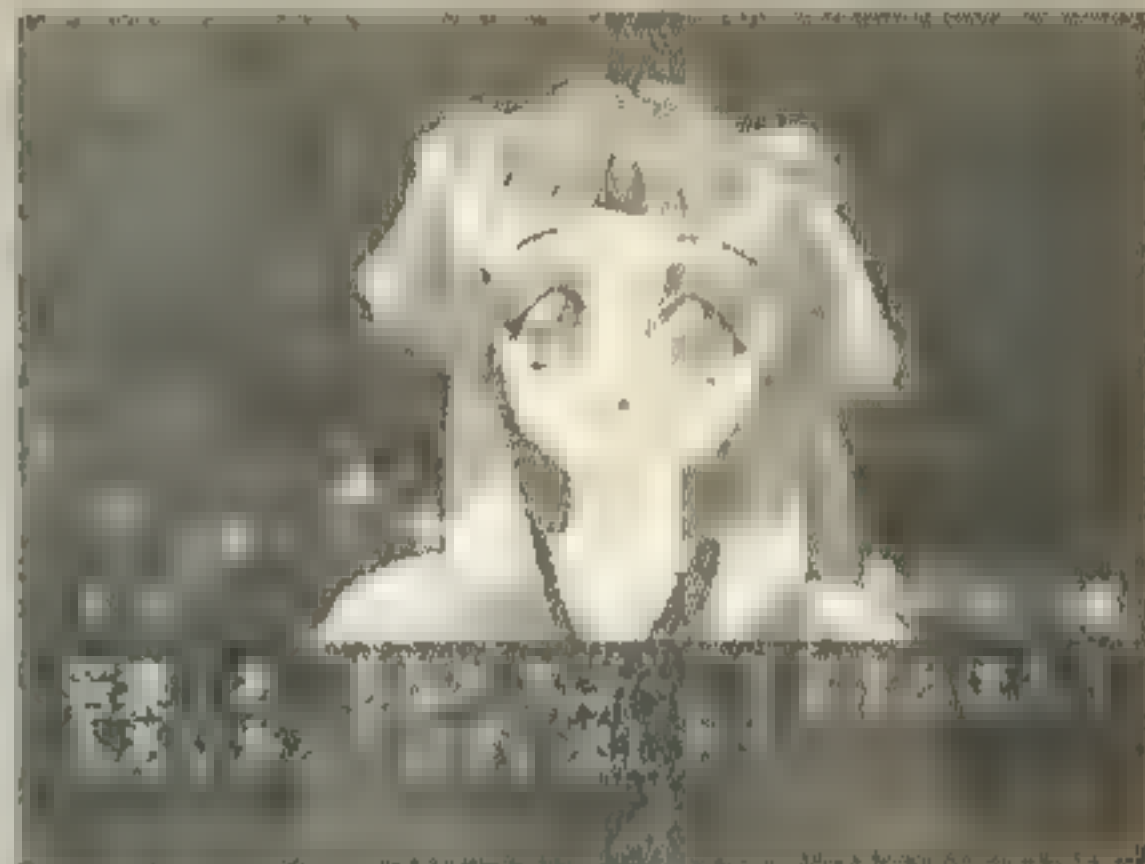
十分に満喫できる竹本泉氏の世界。

ゲームアーツの竹本泉原作デジコミ第2弾。メガCDで発売された前作「ゆみみみくす」に比べアニメ映像の質や操作性が格段にアップし、技術の進歩がもたらす品質の向上を感じさせる。原作の破天荒な世界観がデジコミのパラレル小説という料理法に良く合っており、選択肢を選ぶだけで様々な展開が満喫できるのが嬉しい。下手に恋愛育成やボードゲームなどのゲーム性を加味するのではなく、素材の持つ魅力を生かした良作と言える。後は選択肢によるぶつ切れ感をいかに埋めるかといった、見せる演出の追求というこのジャンルならではの理想を追求してほしい。



## エターナルメロディ

メディアワークス/SS/¥5,800/'96年10月4日



個性的な登場人物は魅力にあふれているが...

異世界に飛ばされた主人公の、現実世界への帰還の旅を題材にした恋愛育成。特徴はシチュエーションによって育成SLG、ボードゲーム、コマンド選択型のAVGと3つのゲーム性が合わさって1つのゲームを形成していること。これにより共に旅する女の子たちの様々な側面がシステムの演出されている。ただ、問題はその寄せ集めのシステムが全体を通して新しい何かを伝えるレベルにまで昇華されておらず、ただのつぎはぎ美少女ゲームに留まっていること。ユーザーを楽しませる要素を多々盛り込みつつ、ユーザーを虜にする際だった魅力に乏しかった点が残念だ。

## 魔法少女プリティサミー-2

バイオアール/LDC/PS/¥0,000/'97年0月00日



サミーの魅力全開!!

OVAや小説など多メディアで展開する人気シリーズのゲーム版。内容はシリーズ完結編となっており、「1」と合わせれば全26話のうち最後の4話かゲームで展開されたことになる。まさにギャルゲーメディアミックス展開の最右翼ともいえるもので、ファンにして見れば全部OVAで問題はなかったというのが本音だろう。内容はデジコミというより絵が出て選択肢もあるラジオドラマとでもいうべきもので、声優が前面に押し出されているのが特徴。だが、途中で挟み込まれる格闘シーンのつまらなさと共にゲームである必然性は薄い。ビジネスライクなゲーム制作の典型例。

## アドバンストヴァリアブル・ジョ

アイノエル/PS/¥6,800/'96年4月19日



至ってシンプルな格闘シーン。

98美少女ゲームの人気シリーズの家庭用への移植作品、ファミレス界で日本一のウエイトレスの座を巡って、美少女たちが格闘を行うという内容で、純粋に格闘ゲームとして考えると何ら目新しい部分はなく、バランス調節もわりといい加減です。むしろこのゲームは純粋にキャラクターの魅力で持っている作品で、ユーザーもそれを承知で購入しているといえます。ゲーム性をご褒美を得るための負荷と捉えるユーザーと、キャラの魅力だけで売るメーカー。言ってしまうえば脱衣麻雀と同じですがゲーム性の面でこちらが劣るのも事実。凡庸なギャルゲーの典型といえるかもしれません。

## 花組対戦コラムス

セカ/SS/¥5,800/'97年3月28日



必殺技をためるシステムは斬新。

純粋なギャルゲーと言うよりは、サクラ大戦のキャラゲーという本作。コラムスやパズルだけでも十分面白い上に、それぞれのキャラの特徴を生かしたオリジナルストーリーモードとシンデレラモードがある。LIPSシステムも健在だ。サービス精神に旺盛なのはサクラ制作陣の特徴で、パズルゲームにただキャラを乗せただけの安易なキャラゲーとは明らかに一線を画している。選択したキャラが攻撃時に技の名前を叫んで盛り上げてくれるなど、選んだキャラと、その他のキャラとの対戦コラムスには熱くならずにはられない。ギャルゲーを核とした商品群の成功例として意味のある良質な作品だ。



すぎやま現象氏キャラデザの  
人気シリーズ最新作「ファイナ  
ルロマンスR」。業務用では前  
作に引き続いて通信対戦が可能  
で一般層にも人気がありました  
が、SS版では女の子の着せ替  
えが楽しめるなど独自の要素が  
光ります。また、ご褒美の為の  
負荷という麻雀部分は、様々な  
アイテムを駆使した、もはや絵  
合わせゲームともいえる内容で  
すが、それだけに洗練されてお  
り、麻雀として見れば理不尽な  
COMの手筋も脱衣麻雀特有の  
ゲーム性として楽しめます。魅  
力的なキャラを武器に、おまけ  
要素も充実させてファンの気持  
ちに応えた、美少女脱衣麻雀の  
王道とも言える内容でしょう。

## ファイナルロマンスR

アスク講談社/SS/¥8,800/'96年3月15日



幅広いファン層を持つ「ファイナルロマンス」

## はるかせ戦隊Vフォース

ビング/P S/¥5,800/'96年11月15日



アニメーションと比べて戦闘シーンは…

アニメーションに始まって、  
アニメーションに終わる作品。  
ゲームの概要は戦略SLGで、  
遊んでいてあまりストレスを感  
じさせることもなく、テンポも  
良い。アニメーションの比重が  
やや高いような気もするが、う  
まくゲームの中に取り込まれて  
いる。だが残念なことに、それ  
だけなのだ。そもそもこの作品  
をアニメではなく、ゲームにし  
た意義とは何なのだろう。確か  
にアニメーションは良くできて  
いる(戦闘シーンがしょぼいこ  
とを除けばだが)。ゲームもさ  
くさく進めることができる。け  
れどもストーリーが面白い訳で  
もないし、ゲームが面白い訳で  
もない。中途半端な内容の作品。

## きゃんきゃんバニーカミール2

キント/SS/¥7,800/'96年12月20日

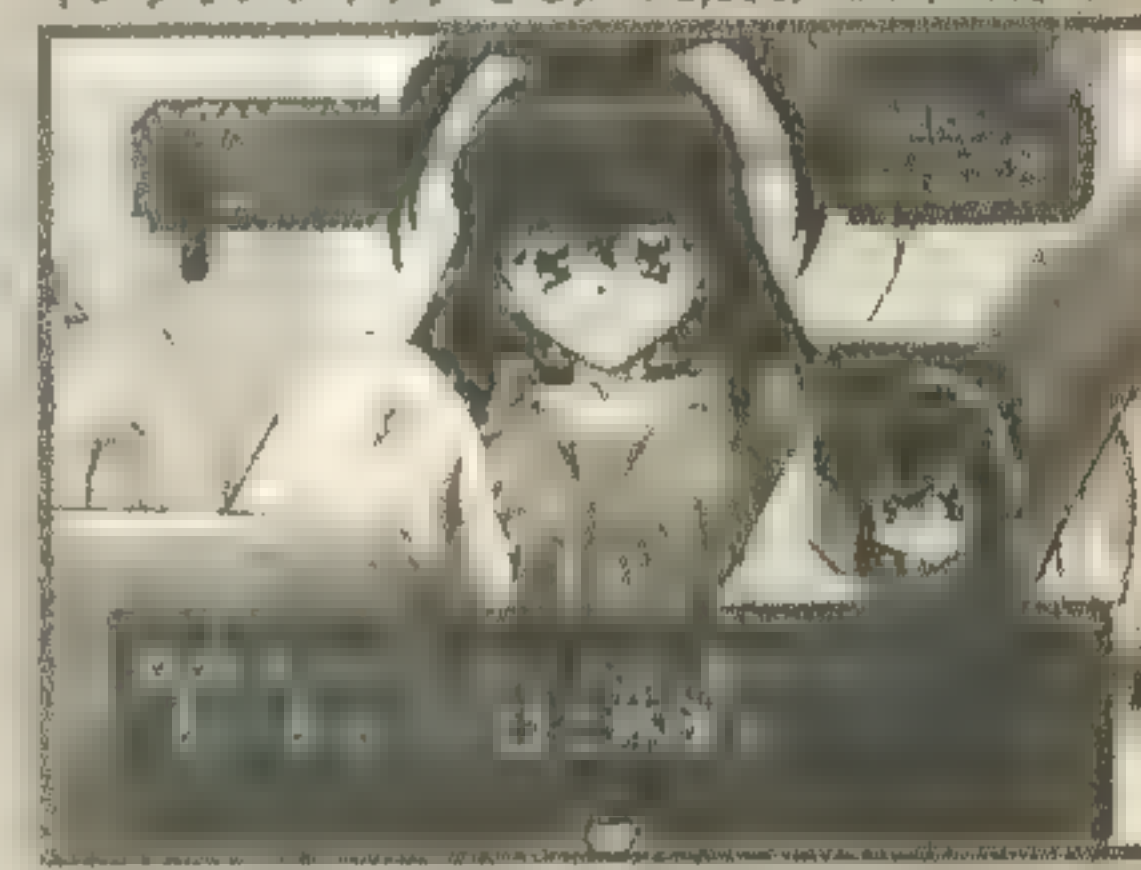


パンチラなどのサービスシーン満載

SS 18歳以上推奨のちよつと  
エッチな恋愛育成ゲームとし  
て、それなりに楽しめる。し  
かし、98版の方がよっぽど面白  
いのも事実。そもそもこのゲー  
ムはエッチを柱に作られている  
ので、SS版ではどうしても物  
足りない。ゲームとしては結構  
遊べるし、女の子のキャラ立て  
も上手いけれども、それはあく  
までエッチを前提とした上での  
システムなのだ。18禁ゲームの  
コンシューマへの移植が最近多  
いけれども、ただエッチシーンを  
を削ればいいものではないだろ  
う。声優と画像に頼るだけでは  
なく、エロがなくても楽しめる  
ようにして欲しい。

## バトルアスリーテス大運動会

インクリメントP/SS/¥5,800/'96年12月13日



女の子を鍛えて、目ざすは大運動会!

スポコン育成SLGという変  
わった題材のソフト。ちよつと  
エッチなカットを挟みつつ、教  
官と生徒がくさい熱血青春スポ  
コン恋愛ドラマをするとところが  
ウリだ。このゲーム独自の設定  
で面白い狙いだが、シナリオの  
質が低くのめり込めない。また、  
CDの読み込みがとにかく多く  
テンポが悪い。半年のゲーム期  
間中1日1回読み込みがあるの  
で、計182回、イベント毎の  
読み込みを合わせれば200回  
は余裕で越える計算になる。育  
成のパラメータもバランスが悪  
い。キャラ立てはそれほどひど  
くはないのだが、それ以前の問  
題が山積み。商品としてのレベ  
ルに達していない点が問題。



ゲーム

メーカー

各社に聞く

# セガ・ エンタープライゼス

CESA大賞を受賞するなどユーザーから高い評価を得た「サクラ大戦」。現場の開発者はどのように考えているのだろうか。

## ギャルゲーの現状を どうお考えですか？

編集部（以下編）…現状のギャル  
ゲーブームについてどうお感  
じですか？

伊藤…セガもレッドカンパニーも  
あまり現場の人間はギャルゲー  
云々ということは気にしてない  
んです。サクラ大戦もギャルゲー  
ではなくてコンシューマのオリジナ  
ル大作を作るという目標で企画が  
始まりましたから。ただ、やはり  
キャラクターの魅力がポイントに  
なっているのも、それを生かすた  
めのゲームデザインになっている  
面はあります。

編…一般的にはキャラや絵が重視  
される傾向がありますが？

西野…それは見た目のキャッチさ  
が重視される中でたまたま光が当  
たっているにすぎないんです。昔  
のポリゴンゲームならなんでも良

かった時代と同じですね。

編…ただ、絵で買っても遊ばせる  
ためのシステムが重要になると

西野…モニターの中のキャラクタ  
ーと自分の距離をどれだけ縮めら  
れるかだと思います。サクラ大戦  
の場合は、時間制限のある選択肢  
のLIPSと、それに伴う信頼度の  
増減がゲーム性の核ですから。そ  
してこの信頼度の変化をシミュレ  
ーションパートに影響する点まで  
作り込んでいるので、ゲームとし  
てきっちり成立している。また、  
ユーザーとキャラとの間にLIPS  
Sという時間が流れるから、間や  
時間の共有が生まれた。ユーザー  
とキャラクターとのコミュニケーション  
をかなり考えて、それが成  
功したゲームだと思います。  
編…シミュレーション部分の難易

度に賛否両論あったようですが、  
ユーザーは凝ったゲーム性を求め  
ているのでしょうか？

西野…やはり戦闘シーンで苦境を  
共有するから他のキャラとの絆が  
深まるわけじゃないですか。また  
試行錯誤の結果、ゲームがクリア  
できる部分があれば、ゲームで  
ある必然性がないのではないかと  
個人的には考えています。  
伊藤…トライ&エラーもまたキャ  
ラへの感情移入に繋がっていると  
思います。

編…キャラクターとのコミュニケ  
ーションを軸とする点では、他の  
ジャンルのゲームとは魅力が異な  
る印象を受けるのですが？

伊藤…ただ、ゲームの中にいかに  
プレイヤーが入り込めるかという  
点ではどのジャンルでも同じだと





伊藤知行氏(写真右):セガ・エンタープライゼスコンシューマソフト研究開発本部第二コンシューマ研究開発部企画課長  
西野陽氏(写真左):同社コンシューマソフト研究開発本部第二コンシューマ研究開発部ディレクター。共に「サクラ大戦」の開発に携わる。現在「2」を鋭意制作中

思います。アクションでもRPGでも、キャラクターが登場するゲームでは多かれ少なかれキャラとの交流がありますよね。ゲームの作り方にしても、アクションゲームなどとは全然違うように見えますよね。でもアクションゲームだと、最初にプレイヤーが取れるアクションを考えて、それに基づいてマップなり敵キャラクターを配置していくんです。サクラ大戦の場合は、LIPSと信頼度というコアの部分が合った上で、そこに合わせてすべてのゲーム性を作っ

ていった感じですね。そう考えると、ギョルゲー云々というよりも、ゲームの普遍的な要素なのだと思います。編「一方でキャラクターとの交流は「2」でも作り込まれていく部分だと思えますが。西野「LIPSをベースにしてもっと面白いものにしていくことが可能ですよ。大神の隊長ぶりなどもより多彩な形で表現していけると思っています。伊藤「でも、本質的な面白さは変わらないですね。

編「そうした部分はハードの性能向上による部分が大きいですね。西野「だから逆に言うと、昔はゲームのキャラはゲームだけで完結していたのがゲームのヒロインが支持されるようになってきた時代になったとも言えますよね。編「ありがとうございます。

## 止まらない、サクラ大戦現象

CESA大賞を受賞し、ファン層をますます拡大している「サクラ大戦」。元々エンターテインメント色の強かったサクラは、一般層を取り込みながら、関連商品の売り上げも順調に伸ばし、現在、サクラ現象を巻き起こしている。

まず、ゲームは「サクラ大戦」が60万枚強、「花組対戦コラムス」と「花組通信」がそれぞれ10万枚以上売り上げており、今のサ

ターン市場を考えればこれはかなり好調な数字といえるだろう。原作であるゲーム以外でも、今秋には全4巻のOVAの発売が決定、サクラはアニメ誌でもベスト5に入る人気を誇っている。書籍に関しても、ガイドブック関連やコミック、ゲームのシナリオ担当であるあかほりさとる氏の小説など、それぞれ10万部を超える上々な売り上げを記録している。

「サクラ大戦」が発売されたのは昨年末のことだ。にもか

わらず、半年以上たつても次々に作り出される、CDやテレカ、文房具類など様々な商品から、その根強い人気が見える。

これらの関連商品に関して、セガからは「コア層だけをターゲットにしてキャラクターを消費するのではなく、一般ファン層にもサクラの魅力な世界を楽しんで頂けるよう、バランスに気を付けています」とのコメントを頂いた。

6月26日には「サクラ大戦2」の発表会も行われた。この人気はまだしばらく続きそうである。



これだけたくさんのサクラグッズがある。中央はCESA大賞のトロフィー。



# アスキー

「トウルール・ラブストーリー」で独自の魅力を打ち立てたアスキー。プロデューサーの杉山氏に聞いた。



編「トウルール・ラブストーリー」は、何処から生まれてきたのですか？

杉山「企画が立ち上がったのが95年の4月頃で、その頃PS版のときメモブームなどがあって、恋愛シミュレーションを作るにはラストチャンスだと考えていたんです。そんな時に開発会社のビットラボラトリーさんから1カ月という限られた時間の中で、季節毎にステージを区切って、最後に主人公が転校するという切り口のゲームをご提案いただいた。僕も転校経験者だったので、その切なさや良さが伝わってきたんですね。それで切ない切り口で作れば新しい

物ができると思ったんです。

編「松田氏の絵柄についてユーザーの反応は如何でしたか？」

杉山「正直なところ、発売前は絵柄に興味がないといった声はありました。ですが発売後は反対の声も少なくなりました。世界観に合っていますし、ゲームとして完全に成立していると思います。

編「グラフィック重視の風潮の中で内容重視でユーザーに評価されたのですね。」

杉山「うちはまずゲームシステムが最重要で、次が絵柄とシナリオだと思っています。告白を成功させるにはデート、デートするには下校、下校するにはイベント、イベントを起こすには女の子に会うと、ゲームデザインに一貫性があって目

的がわかりやすいゲームだと思っています。

編「当初から勝算はありましたか？」

杉山「デバック時の食い付きの様子などを見ても、ある程度はいいと思っていました。一応15万枚を超えましたし。ただ、今の時代15万枚を超えるのが一つの壁なんです。企画立ち上げ時には20万、30万枚が一つの壁だったんですが。その意味で昨年のうちに発売できて、ある種先行組に入れたのが良かったと思います。

編「現在のギャルゲー市場をどう捉えていらっしゃいますか？」

杉山「タイトル数が多くて全部を



杉山一郎氏：アスキーETソフトウェア開発部ET第一制作部プロデューサー。

把握できませんが、何か軸になるしつかりしたタイトルがあればジャンル自体は大丈夫だと思っています。もっと市場が広がる可能性はあると思うんですが、やはり色眼鏡で見られている部分もあると思いますし。まずときメモが市場を広げましたし、このソフトも市場を広げるきっかけになった面もあると思うんです。アンケートを見ても、他の恋愛ゲームを遊んだことのないユーザーから返ってきていますし。

編「ギャルゲーが増えるハードにマニアックな印象がついて寿命が縮まるとする声もあります。杉山「それも一つの側面かもしれませんが、逆にハードの寿命は絶対来る物なんです。その中で最後までハードを支えているのがコア層なんです。恋愛シミュレーションも結果的にそうした層が嗜好しているジャンルの一つであることは事実だと思います。そうした層に売れるソフトを出そうとするから、逆に一般にはギャルゲーが原因のように見えるのでしょう。編「ありがとうございました。」



## イマジニア(イマディオ)

SS版「EVE」をヒットさせ、新ブランド「イマディオ」を立ち上げたイマジニア。その意味とは。

編：御社で新しくイマディオブランドを作られた理由は何ですか？

原：まず弊社は年間多くのタイトルを発売しているのですが、これまでユーザーから見た会社のイメージがはっきりしていなかったと思うんです。それを今後はN64とキャラクターものという2本に集約していくことですね。

編：今、あえてギャルゲーに注目された理由は？

原：現在PSでは多様化するニーズに合わせて様々なソフトが出ている一方で、SSはサクラ大戦を始めたとして、ユーザーが徐々に固定化されてきています。その中でも売れる物と売れない物の差が非

常に激しくなってきました。そこで、その層に一番求められている物を良質な形でパブリッシングしていくことです。ただSSだけにこだわっているわけではないのですが。

堀切：実際にはギャルゲーという括りはイマディオではしていません。CD-ROMの特性を一番生かせる物としてキャラクター中心の展開を行っていきます。EVEの初回出荷が23万本でしたので、20万本が一つの社内ハードル。もともと、これまでPCの18禁ソフトには良質なわりにユーザーの目に触れる機会が乏しい物が多かったのも、これを家庭用に移植して何百万人ものユーザーに提供したいという思いがありました。ですからアダルト描写よりも、シナリオや物語性を生かす演出の強化に

力を入れていきますし、オリジナルの制作も行っています。

編：メディアミックス展開についてどうお考えですか？

原：アニメを嗜好するユーザーはTV等の媒体からゲームに流れて来ている現状があります。コスパなどでも7割近くがゲームキャラクターのコスプレをしていることから明らかです。その中でユーザーの声を吸い上げて商品展開に生かす、双方向的な展開を指向していきます。そのためにまずラジオ、それからインターネット。下から上にとというベクトルですね。

編：一方で技術的な側面から業界的にギャルゲーしか作れなくなっている現状はありませんか？

原：技術の進歩と共に他のジャンルのゲームの進化が頭打ちになってきている面はあると思うんです。その一方でシナリオというのは普遍的な要素ですし、いわゆるギャラゲー、ギャルゲーが一番シナリオを生かせる分野だと思っています。

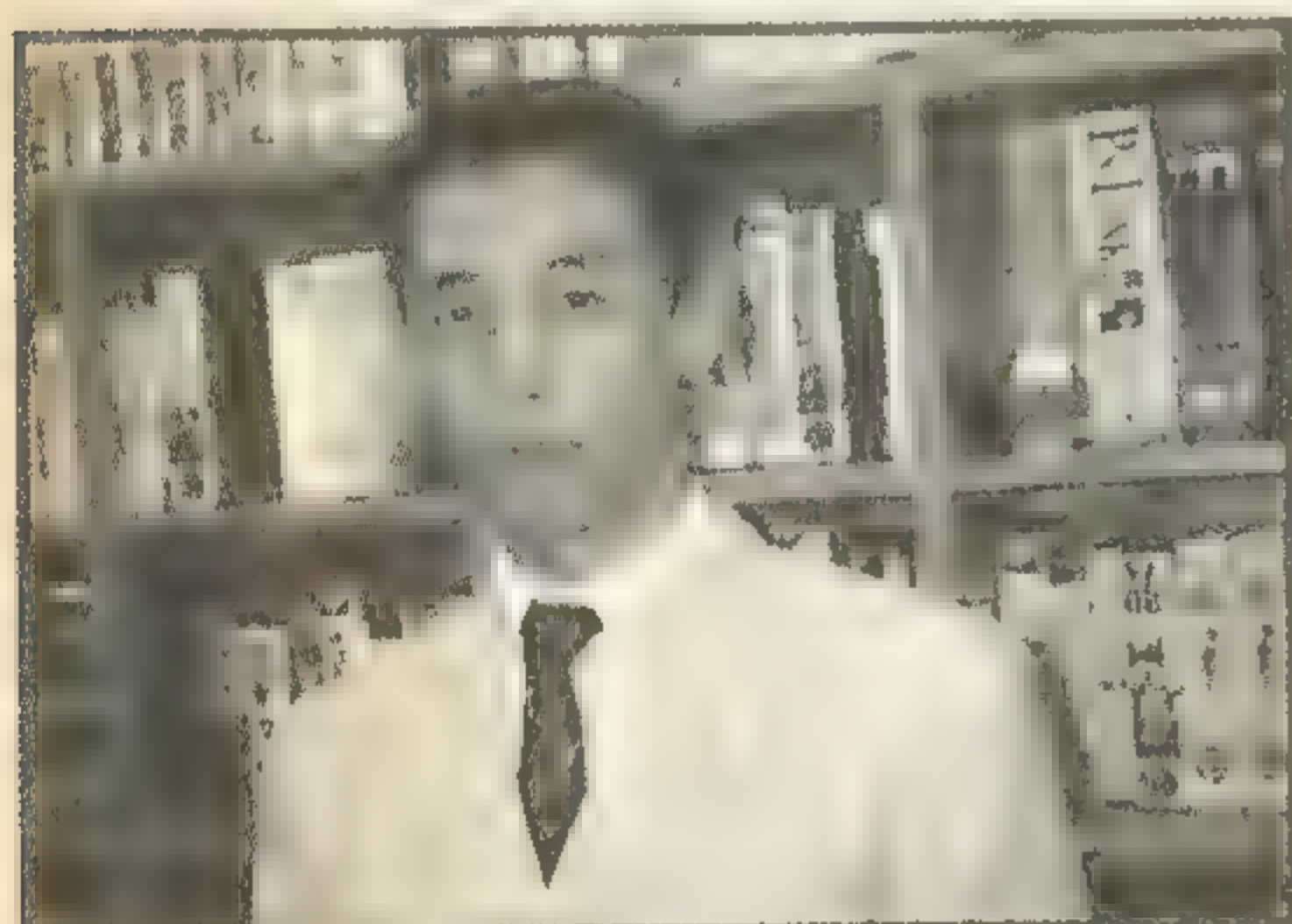
編：音声やアニメはゲームの本質にどう影響するのでしょうか。

原：キャラクターのイメージや魅力がより広がる面はあると思います。その中でユーザーの年齢層の上昇によって、評価軸が多様化したということではないでしょうか。

編：制作側にとってキャラクター中心の魅力とはなんでしょう。

原：シナリオ・キャラクター・音声で作品を見せていける点ではないでしょうか。一番重要なのはキャラクターへの感情移入度で、シナリオやシステムはその為に存在すると思います。しかも、こうした部分は技術的な問題じゃないです。3Dでは限界があっても、2Dには限界がないんですよ。

編：ありがとうございました。



原 雅貴氏(写真)：イマジニア営業企画部企画一課。イマディオブランドのチーフ的存在。「イマディオタイトル」のプロモーション全般に携わる。堀切禎史氏：イマジニア営業企画部広報課課長代理。イマディオの広報担当。



# 徳間書店／インターメディア・カンパニー

「魔法天使デジタルアンジュSS」  
「続・初恋物語」など開発を続ける同  
社にそのこだわりを聞いた。

図式がありますが？

編：現在市場にギャルゲーが溢れている印象がありますね。

齋藤：でも単に女の子が出ているだけの物はあまり売れていないと思うんです。ユーザーはゲームの女の子に人格を求めていますから、売れるゲームとは、いかに女の子のキャラクターが確立されているかだと思います。その中で弊社の「続・初恋物語」(PC-FX)は、シナリオがバインダーにして140cmくらいあるんです。ユーザーは女の子との触れ合いを一番求めていますから、その点を作り込まなければ納得されません。

編：一般にギャルゲームマニアの

齋藤：でも意識してギャルゲーを作っているわけではないんです。たまたま作りたい物が初恋をテーマとしていたり、感情の機微の表現だったりするわけで、それ出来た物がたまたまギャルゲーといわれているだけだという。本当は男女関係なく遊んでほしいし、そのつもりで毎作作っています。ただ女の子が出ているだけのゲームでは万人には受けない。でも女の子がいて、登場するべき世界があって、そこに必然としての物語があれば、全世代的に楽しめるゲームが出来ると思っています。

編：ゲームにアニメや音声が入るのも当たり前になってきました。齋藤：そうですね。でも家庭用のハードでいくらか絵を動かしても実際のアニメにはかなわない。ユー

ザーは贅沢ですから、ムービーもシナリオもと言いますが、どちらかを選択する必要がある時は、シナリオを多くして何度も遊べる物にする方が良い。一方で声は絵の枚数よりも大切だと思います。女の子の泣き笑いの感情って、絵と文字だけでは出し難いんですから。編：ギャルゲーにおけるゲームシステムの意味とは何でしょう。

齋藤：システムに限らず絵や音声やシナリオすべてがキャラクターの魅力を演出することに集約されるのですが、その中でもゲームシステムは作品毎に一番差が出る所です。極端な話、あるゲームが売れたから女の子の数を倍に増やせば済むのか、ということなんです。以前弊社がパソコンで出した「初恋物語」は、当時パソコンで女の子を育成するゲームが流行っていたので、逆に自分を鍛える形を取りました。これはときメモより早かったんです。ユーザーを飽きさせないためにも、

様々なシステムを提示していく必要があると思います。編：逆にデジコミなどの意義は何処にあるのでしょうか。齋藤：物語を見せることに主眼をおけばデジコミは適しています。ただ、その場合も選択肢による分岐を多彩にして、物語が次々に変化していく過程を見せなければならぬ。でなければデジコミである必然すらないですから。一方で自分が努力する姿を通して女の子が好意を寄せてくれるなどの演出には恋愛育成の方が適している。テーマによると思います。

編：ありがとうございます。



齋藤大成氏：徳間書店／インターメディア・カンパニー所属。ゲームプロデューサー。代表作「続・初恋物語」(PC-FX・NEC HE販売)「魔法天使デジタルアンジュSS」(SS)。





三品善徳氏：コナミコンピュータエンタテインメント東京 取締役開発部長、コナミ恋愛シミュレーション開発の総責任者。

## もう一度原点に戻ることが必要だと思います

恋愛シミュレーションの元祖「ときめきメモリアル」を制作した三品氏は、現在のブームをどう捉えているのだろうか。その考えを聞いた。

現在の恋愛ゲームの市場はバブルに近いという認識があります。今はこのジャンルが注目を集めていて、売れるからソフトが作られている。それだけに良い商品を作らなければ、結局はみんなが離れていく危険を感じています。

例えば「ときめき2」にしても、ビジネスとして考えれば早く作ることは売り上げをあげることになり一時的には良いが、それで駄作を作っても仕方がない。名作の続編としての方向性に悩んできたのですが、その中で「ときめき」の恋愛ファンタジーよりも、もう少しリアルな路線も必要ではないかと考えて、新作「あいたくて…」の制作を開始したわけです。本来の恋愛とは告白をしたところから始まるわけですから、その部分をもう少し掘り下げてみようと考えたのです。

FFVIIが300万枚以上売れていて、「ときめき」は単一ハードだけではまだミリオンに届かない。これは恋愛ゲームを遊ぶのにまだ抵抗がある人が多いことを示していると思います。これを何とか広

げたく思っています。恋愛小説を読んで自分自身について振り返ることがありますよね。ゲームも遊んで自分自身を振り返るような力や、現実の恋愛に対してポジティブになれる物を作っていかなければならない。そうしないとこのジャンルは一般の方々には広がらないと思います。ただ、その楽しみ方が異質な方向に流れたり、偏ったり、社会常識・倫理感については作り手側が考え注意していく必要がありますね。

「あいたくて…」のキャラクターデザインをアニメ調ではなく、少女コミック風の絵柄にしたのも、ある意味で冒険的な試みで、女性ユーザーの方にも興味を得られる

事を探っています。ビジネス優先で多くのメーカーが似たようなソフトを作られてくると、すぐに飽きられるものだと思います。だから新しい絵のタッチや技術は常に必要でしょうし、もう一度原点に戻る必要もあると思います。だから「あいたくて…」でも最初から声優の名前を露出させることはしません。グラフィックや声優ではなく、システムやシナリオがあって、その上でキャラクターが存在する。だからこそ「ときめき」は多くの方に受け入れられたと思いますし。このままではジャンルが衰退していくだろう、そうさせないための継承と発展が必要、そんな気持ちで開発に携わっています。

「あいたくて…」メインキャラの二宮千菜と二宮麻子。レトロ調の柔らかいタッチが特徴。





# サターンはギャルゲーが多いとお嘆きの声への個人的見解

セガ広報 竹崎忠氏

(サターンというゲーム機は、最近ギャルゲーばかりが発売されているという声が聞かれるのに対して) まず、最初にギャルゲーって何なんでしょう。一般に「ギャルゲー」って言葉は、「オタク」という言葉と違って非難めいて使われることが多いですよね。でも、じゃあどこまでがギャルゲーなのかというと、人によって捉え方が違う。最近のゲーム雑誌を見ると、主役キャラが女性であれば(特にアニメ絵のものは何でも「美少女特集」に入っちゃうし、イコール「ギャルゲー」の仲間入りをしちゃう傾向がありますね。逆に言えば、どんなゲームだってギャルゲーにできてしまう。セガの最近の作品でいうと「アゼル」なんて

ギャルゲーってイメージと対極にありそうですが、ゲームはそのままでも、キャライラストとパッケージ、ポスターをアニメ絵にして、ゲーム中、会話のウィンドウの横にその顔を表示し、ごく一部でも男女のキャラクターの心の交流を示唆する台詞を吐かせたとしたら……雑誌によってはギャルゲー特集に入れてくれると思います。あの硬派なイメージが強い「アゼル」ですら、この通りです。考えてみると麻雀ゲームも、もともと渋い地味なゲーム画面なのに、コンピューターキャラを女性にしただけで(別に脱衣はなくても)華やかなギャルゲーに大変身するわけですよね。ここで僕が何を言いたいのかというと、「アゼル」の例にもれず、

どんなゲームでも中身をほとんど変えずに、最近みなさんのおっしゃるギャルゲーになりうる。つまり、ギャルゲーが否かなんて紙一重で、個人個人の捉え方次第であるということなんです。「ギャルゲー反対」「ギャルゲー賛成」なんて話も最近よく耳にしますが、一概にギャルゲーって言っても、脱衣麻雀から恋愛シミュレーション、アニメの版權もの、果ては本格派推理ゲームまで、「ゲーム」という言葉と同じくらい広い範囲を指しているし、人によって基準も違う。反対や賛成をしていたくのは大いに結構ですから、あいまいな「ギャルゲー」なんて言葉で論争せずに、「下着を出すのに反対」とか「恋愛ゲームは嫌」とか「アニメ絵は

好みじゃない」とか、具体的な話を建設的にしましょうよ。「ギャルゲー」なんて言葉を使わなければもう少し真実は見えやすくなると思うのですけど、いかがでしょう。個人的に近いイメージを感じるのは、映画業界で、長い間「たかがアニメ」と言われ続けた「アニメ」という言葉。そして、ここ数年で少しは市民権を得たものの、世間一般でちよつと引いて見られる「ゲーム」という言葉。そして、ゲームが好きな人の中でさらに困いを作ろうとする「ギャルゲー」という言葉。みんな共通するものがありませんか。

次に、立場を全く変えて、マーケティング面から見てみましょう。ここに出来るいいゲームがあります。すぐく出来がいいのに、ユーザーの方にはその良さをなかなかわかってもらえません。そんなとき、ユーザーの方からよくいただくのは、「良さを伝える努力が足りない。体験版を配ったり、CMをバンバン流せばいい」という言葉なんです。そのふたつだけを十分な量で展開するのにも数億円の予算が必要です。ひとつ間違えると大赤字になる投資は、そう簡単にできるもんじゃありません。では、どうするか。いかにお金をか



けずにユーザーの方に雑誌の記事を読んでいただくか、店頭でソフトを手にとっていたかどうかを考えるマーケティングが必要になるのです。売れているソフトはどんなものか、期待の新作ランキングは、雑誌でページが多いのは、表紙になるのは、アンケートで人気のあるものは……。

現在のゲーム市場を見ると、機種を問わず、美少女キャラが登場するゲームの方が少ないよりは人気を博しやすい傾向があると考えられます。ゲーム誌で女の子の絵が表紙になることが多いのは、それが売上につながるからです（僕は電車で読みにくくなって困るのですが）。でもまあそれは、映画だってドラマだって綺麗な女性、かっこいい男性が出てきた方が嬉しいのと同じようなものだから当然の結果なのでしょう。ドラマに実写が合うように、ゲームには絵が合うから女の子の絵が使われるだけ。さきほどの出来がいいが目立たないゲームの話に戻しましょう。

女性になる）、かわいいイラストとキャラクターのプロフィールを用意。さきほどの「アゼル」ギャルゲー化手法を用いるわけです。雑誌記事にはバーンと美少女キャラが押し出され、まず目が止まる。読んでみるとゲームの内容も面白そう。アンケートでも書き込む。期待の新作にリンクされ、お店の人の目にもとまる。発売日には、店頭にかわいいイラストのポスターがはってあり、手にとったソフトのジャケットがまた美しいイラストだったとしたら……買ったちゃいませんか。レコード店をぶらぶらして、知りもしないミュージシャンのCDを買ったときって、最初に心に引っかかるのはジャケットの絵だったりしませんか。僕が3Dの「Dの食卓」に興味を持ったのも雑誌広告のデザインが秀逸だったからでした。要は、美少女ばかりが手段ではないものの、まず購買層の目に止まらなければ、いくら良い作品だって手にとってもらえないということなのです。そして、今の雑誌等で得られるデータだけを分析すると、同じ出来のゲームならば、明らかに読者は美少女キャラが出ているゲームを選ぶ人が多いという事実が見られるのです。ユーザーが望

むなら、イコール売れるなら、そういった傾向のゲームを作ろうとするのはビジネスとして当然だろうし、仕方がないことだと思います。たまごっちが売れば類似商品が大量に出てくる世界です。美少女が看板になるゲームがたくさん出るのが良い悪いっていうのは個人の価値観ですが、そこには消費者のニーズがあることは忘れないでください。また、偏見を捨てて見れば、ゲームに登場する美少女（絵）も、映画に登場する美少女（実写）も、同じようにお客様を引き寄せる魅力のひとつになっているのだと思います（アダルトは別）。ただ、基準は難しいものの、こういうマーケットに即した安易な作りのゲームが出てくることも事実。賢明な読者のみなさんは、そういったソフトに手を出さないことです。売れちゃえば、もっと安易なものが出てきますから。

さて、長々と意見を述べさせていただきましたが、最後に「サターンに限ってギャルゲーが多いのか」。他機種も含めて冷静にラインナップを見てみましたが、ギャルゲーの基準をどこにおくかは別として、特にサターンだけにそういった傾向のゲームが多いわけではないと思います。

ただ、セールの良かった順に並べるとサターンのソフトの方が上位にたくさんあるとか、一部のサターン専門誌で読者が期待しているソフトにギャルゲーが多いとか、人気があるの専門誌の表紙になりやすいとか、そういったところから出てきたイメージなのではないでしょうか。それは、一概にギャルゲーと言っても、ユーザーに支持される作品がサターンに多いということなのでしょう。一方で、ラインナップの8割以上を占めるいわゆるギャルゲーではないソフトも、もっとがんばらねばならないという反省もあります。セガのソフトなんて良質だけど渋いものが多い分、もっともつと伝える努力をしないとダメですね。そのかわり、読者のみなさんも、ギャルゲーと言われる中にも素晴らしいゲームがあるのと同様に、たとえば美少女が出ていなくても、面白いゲームはたくさんあるということだけは忘れないでください。

稚拙な表現能力のために、この文で僕の言いたいことがどこまで伝わるかわからないのですが、読んでいただいてありがとうございます。（この見解は一個人のものとして述べました。）



# 今、ギャルゲーは 出せば売れるんです

●今のギャルゲーブームはなぜ生じ、何を生み出そうとしているのか。  
ギャルゲー開発の第一線でご活躍中のプロデューサーのA氏に、その本音を聞いた。

**出せば、だいたい  
3万本は売れるんです**

編集部（以下編）…今、ギャルゲ

ーがこれだけ発売されている理由  
には何があるのでしょうか

A…まずゲームが以前ほど売れな  
くなってきたという背景があるん  
です。プレイステーションでも平  
均すると1タイトルあたり1万本  
程度。大手メーカー以外は、10万  
本いけば大ヒットという時代が来  
てしまったんです。その中で、ギ

ャルゲーはちゃんと作ればだいた  
い3万本は受注が見込める。まだ  
出せば売れる状況なんです。要す  
るに事業計画が立てやすいんです  
ね。

編…売れなくなった原因とは？

A…全部が売れなくなったわけじ  
やないんです。例えば昔から1割  
のメーカーが市場の9割を握って  
いるという状況はありましたがし、  
ヒット作も続いている。ただ、売  
れる企画の条件として相応の開発  
資金と技術力の裏付けが必要にな

ってきたんですね。今、アクション  
ゲームだとバイオハザード、格  
闘ゲームなら鉄拳やバーチャファ  
イターがユーザーのイメージとし  
てありますよね。これと同じレベ  
ルでなければ、商品として成り立  
たなくなってきた。でも、こうし  
たゲームは相応の開発体制を必要  
とするでしょう。

編…以前はRPGなら何でも売れ  
るという時代がありましたか？

A…ええ。でもまずFFVII以降一  
気にレベルが上がってしまった。

今は本当に面白いRPGを作ろう  
と思ったら、40人から100人の  
スタッフで開発期間が1年半は必  
要になるんです。SFC時代のソ  
フトハウスでは、気軽に挑戦でき  
なくなっているんですね。SLG  
はその中でも、まだユーザーの熱  
中度が高いジャンルですが、ある  
程度以上の内容を求めると結構き  
つい。パズルも以前は連鎖しさえ  
すれば良いという時代がありまし  
たが、アイディア勝負の物ですか  
ら、これだけタイトルが出てしま

## A氏プロフィール

某有名恋愛育成シミュレーション制作プロデューサー。  
コンシューマゲームを中心に現在も新作を鋭意制作中。



うと新しい物を生み出すことが難しい。最近だと、Qくらいしかヒット作が無くて。あれも相当時間と費用がかかっていますよね。それで残った物と言え、AVGと恋愛育成くらいしかないんです。編：消去法の結果なんですね。A：もう一つの理由として、流通さんに商品を取って貰い易いんですよ。まだ市場も腐ってないし、

とりあえず絵や見た目で売れる。パズルなどのシステムを説明するのは非常に難しいんだけど、ギャルゲーなら典型的で説明しやすい。もちろん昔からアクションなら何でも売れるとか、ドラクエっぽければ売れるといった時代もありましたが、今はそれがギャルゲーという時代に来たんだと思います。だからメーカーとしても販売量が見込みやすい。

## 開発負担が少なく 販売計画が立てやすい

編：見た目の重要性は他のジャンルでも同じだと思いますが？

A：例えばRPGで著名なイラストレーターを使用したとしても、それだけで売れるとは限らないじゃないですか。でもギャルゲーはキャラクターに対するユーザーの思い入れがゲームの魅力に直結するので、絵の持

つ力が特に大きいんですよ。例えば販売会社からもう少し画面上の女の子が大きく映りませんかと言われて、システムを削ることもあります。そういう意味ではサイコロを振る電腦紙芝居なのかもしれない。

編：プログラムのにもそれほど高度な物を要求されないのでは？

A：あまり凝ったゲームシステムにしても、テンポが崩れるなどと敬遠されることも多いですし。プログラムはある程度仕様に沿ってくれば許すという面があります。デジコミ、AVG、育成ゲームなら普通のプログラマーだったら組めますし。その分絵を何枚用意して、シナリオをいくつ分岐させて、といった原価計算が容易なんです。それでも開発期間が押せば、イベント毎に内容を削ることもできる。だからヒロイン毎に絵やイベントの数が違うことって多いでしょ。これが一般のゲームだと操作性の追求などは作っては試しの連続ですからブラックボックスになりやすいし、遅れることも多い。この開発負担が少ない、

販売計画が立てやすい、原価計算が容易という3点の理由で、ギャルゲーが増えているんじゃないでしょうか。

編：異業種参入も多いですね。

A：まずパソコンで美少女ゲームを作っていたところ、アニメ会社にコネクションがあるところは、一番最初に考えるジャンルでしょうね。いちばん重要なのがグラフィック、次に企画・シナリオ、最後がシステム。これに声優がつけば売れるか否かがだいたいわかりますし。外注にも出しやすいですから、マネジメントが楽ですね。

編：ユーザーの高年齢化も理由としてありますか？

A：やっぱりゲームの対象年齢が上がってきましたからね。その一方で子供がゲームを買わなくなってきた。今、PSもサターンもコアユーザーは18歳以上じゃないですか。小学生の頃ファミコンを触って、オタクをやめられなくて、98買ってエロゲー触って、PSでときメモが出たから買うという流れが歴然としてありますし。昔はみんなアテナで満足していたの



が、ときメモで好感度を軸にした  
フォーマットが確立したのは大き  
いですよ。ユーザーの心をがっ  
ちり掴んでしまった。

編…これまで目陰者だったギャ  
ルゲーが、今ブレイクしている印象  
があります。

A…そうですね。でも爆発してい  
るというよりも、多くのメーカー  
にとってギャルゲー程度しか作れ  
なくなったという方が正しいんじ  
やないでしょうか。

### 昔はビデオ、今はゲーム 女の子がかわいければ売れる

編…安定路線ですね。

A…そうですね。ただ多くの新規  
参入の方が勘違いしているのは、  
意外とユーザーの嗜好には広がり  
がないということです。実写や  
アイドル物を作っても売れません  
し。ゲームファンはアニメファン  
という図式は確実にありますか  
ら。

編…ムービーの普及や音声などで  
アニメ業界とゲーム業界が接近し  
ている印象もあります。

A…一つにはOVAの需要が頭打

ちだという背景があるんです。基  
本的にテレビシリーズはオンエア  
分だけではペイできないので、古  
くはプラモデルなどのキャラクター  
商品や、昨今ではビデオやLD、  
またOVAに活路を見いだしてき  
たのですが、最近頭打ちになって  
きた。今オリジナルでせいぜいま  
ともなOVAを1本作ると、30分  
物で4500万円から7000万  
円くらいかかるんです。でも、リ  
リース本数は平均して1作あたり  
6000から8000本くらいな  
んです。これではまったくの赤字

なんですね。それでリスク分散と  
してのメディアミックスの一環と  
して、98のHゲームが家庭用のギ  
ャルゲーとリンクするという考え  
方をする場合があります。

編…最近では出版社が主導でアニメ  
の提携を行う例も多いですね。

A…自社の出版物などを使ってメ  
ディアミックスを仕掛けやすいで  
すからね。しかも最近ではアニメ  
セルの着彩がコンピュータ化され  
る傾向にあり、従来のセル納品か  
らCD-ROMなどのデジタル納  
品が主流になってきたので、二次

利用、三次利用が容易なんですね。  
まずは壁紙集などのCD-ROM  
が作れるし、その先にはゲームが  
ある。素材はあるので、極端な話  
プログラマーさえいればゲームが  
作れる時代になりつつあるん  
です。

編…テレビシリーズは22分間の広  
告と、言う関係者もいます。

A…そうですね。今は玩具の販売  
が落ちているので、オンエアはビ  
デオ化、LD化のプロモーション  
になっているんです。その点今の  
テレ東夕方6…30と深夜のアニメ  
枠はわかりやすいですね。ファン  
はエアチェックをして見ているわ  
けですから、視聴率は関係ない。  
そういう市場にゲームも組み込ま  
れつつあるんでしょうね。

編…異業種参入を求める企業に広  
告代理店などが入ってくる例も多  
いのですか？

A…多いですね。当然販売会社な  
り広告代理店は他のメディアに展  
開したいわけですから。でも一般  
のゲームでキャラクター商売を行  
うのは、よほど知名度がなければ  
難しいんですよ。それでもギャル



ゲーは女の子の絵が可愛いければグッズが売れるんです。しかもゲーム発売前からプロモーションの一環として展開することができ。昔ヤマトやうる星やつらが築いた市場が、今はゲームに移行しつつありますね。

編…アニメ文化とゲーム文化の融合ということでしょうか？

A…これまでゲームって表現形式の面でアニメに追いつこうとしてきましたよね。美少女の口パクや胸揺れ、ロボットの变形など、アニメっぽい演出が誉め言葉になっていた面もあった。それがハードの性能向上でついにアニメに並んでしまったということじゃないでしょうか。ただ、そうした物を求めるユーザー層がどれくらいいるかは疑問なんです。PSの600万ユーザーの半数は絶対違うでしょうし、SSで売れているギャルゲーでも20万本強ですから、ハードの台数の1割も満たないシェアなんです。それでも売れている印象を受けるのは、逆にその他のソフトがどれだけ売れてないかの証明なんです。

## 一般層には広がらない、ギャルゲーバブル

編…では、今はギャルゲーバブルですか？

A…その通りだと思いますよ。やっぱり女性や子供といった一般層に広がらないですし、本当に売れているんだったら大手メーカーがもっと本気で作っていると思います。また50万本を超えるソフトがもっと出ていますよ。ということとはときメモ、サクラ大戦以上のシェアはなくて、それが今幾つかの

理由で人気があるように見えるだけではないかと。元々ゲームの魅力がキャラクターにしかなくて、ジャンルの魅力がわかりやすい反面、幅が狭いからです。ユーザーがキャラクターに飽きた瞬間に反動がくると思いますし、何か新しいシステムやトレンドが登場すれば激減するんじゃないでしょうか。

編…一方で、キャラクターという明確な引きがあるだけに実働作が生まれやすい側面はありませんか？

A…パソコンにはそういった面がありますね。パソコンには現状18禁の市場しかないわけです。Hが求められている土壌の中で、クリエイターが挑戦したいという思いがありますし、好きで作っている風潮もある。でも家庭用の場合は、会社を経営していくために仕方がなく作っているケースがほとんどだと思うんですよ。現場で実際にギャルゲーを作っていて言うのもなんですが、儲かるからやっているという側面が強い。個人的にもそれほど興味のある分野ではないですし、何よりこれほどデバックの辛いジャンルもないですから(笑)。それもこれも、一般層を巻きこむ仕掛けづくりが難しいからなんです。メガヒットになる作品の要因は、先ずアニメからできて次に一般層が支持しなければ成立しませんから。今の子供が大きくなって、まだギャルゲーを遊ぶかもわからないし。間違っても100万本行く自信はないですね。

編…ありがとうございました。



# ギャルゲー秘宝館

世に溢れるギャルゲーの数々。中にはピンボール級の企画も存在する。そこで小学生のガッツちゃんと獅子丸先生が、ギャルゲーの現状について考察する!?

「今回はギャルゲーの特集です。

では宜しく願います」ってこ

れだけか小野さん! この世で最

も短い編集打ち合わせを終え、猛

暑の中、原稿をしたためている昼

下がり、皆様如何お過ごしでしょ

うか。というわけで今回はゲーム

業界のこの深刻な企画不足の折

り、新たな金鉱脈としてナウいや

ングに絶好調な「ギャルゲー」、

## その1 ガッツちゃん、ギャルゲーについて考える

○ガッツちゃん(以下ガ)

「それじゃなんで美少女ゲームが

こうして一大勢力をなしちゃった

のかな、獅子丸先生」

●獅子丸先生(以下獅)

美少女ゲームについて編集部と全  
く相談ナシで書かせて貰います!  
今回はギャルゲー業界で一生懸命  
働くオジさんたちのバッドテイス  
トな物事について、いつも元気で  
スノッブな小学生ガッツちゃん  
と、世の辛酸をなめ尽くした獅子  
丸先生と一緒に考えて行くな。そ  
れじゃあスイッチON! ワン、  
ツー、スリー!!

「いや答えは単純明快。こんな女

いいなできたらいいなと日々2次

元に妄想するアダルトチルドレン

と、一攫千金を狙う作り手側、O

VAじゃ食えんと実り豊かな新天

地に乗り出そうとするアニメ業界

などが運命的な迄の出会いを果た

して、こうして数多くの夢の美少

女ゲームたちが誕生したという訳

だよガッツちゃん」

○ガ「ミもフタもないよ先生。で

もこんだけ同じようなゲームが出

て良いものなのかな」

●獅「うん。さすがに市場は荒れ

捲るね。この生き馬の目を抜くよ

うなギャルゲー市場でも、適当な

考えで作った物はやっぱり反響も

それなりだね」

○ガ「神様はちゃんと見てるって

ことだね」

●獅「広告を見た瞬間確実に大失

敗と思われるようなゲームも登場

してるしね。ブームという物はそ

の大きさに比例して失敗作を生む

物だけど、こりゃきつと来年あた

りは美少女ゲームが荒廃し捲って

いるだろうね」

○ガ「ところで先生、さっきから

聞きたかったんだけど、美少女ゲ

ームってどこまでがそうなの?」

●獅「ガッツちゃんはギャルゲー

ってどんなゲームを指すと思

う?」

○ガ「主人公が女の子のゲーム!

ヴァリスとかワルキューレとか。

あ、コトトンもそうだよ先生!」

●獅「そんな古いゲームをスラス

ラ言えるなんて本当に小学生か君

は。そうするとサムスも女の子だ

からメトロイドもギャルゲーっち

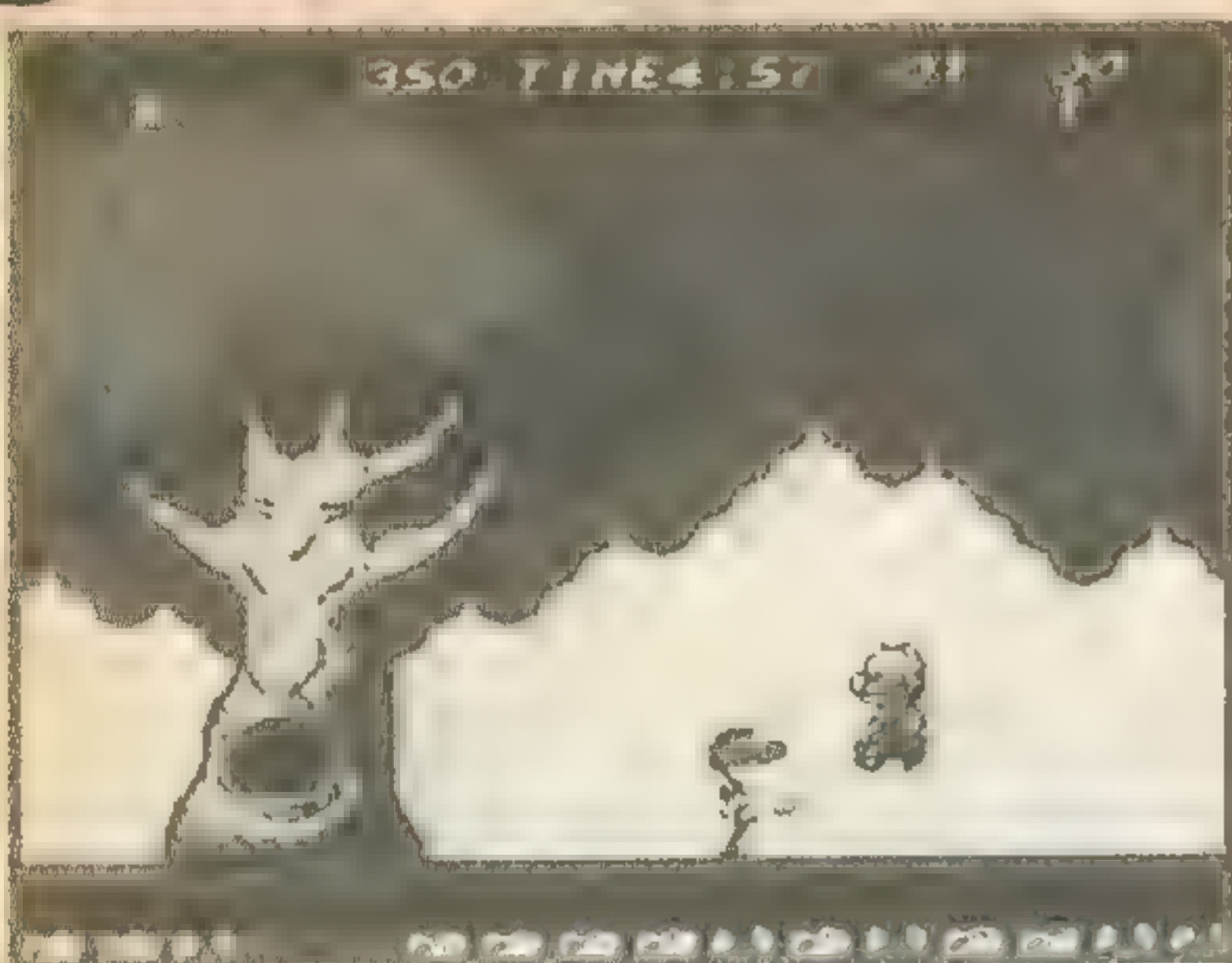
ゅー話になっちゃうだろ」

○ガ「うーん、美少女ゲームと一

括りに言ってもゲームの主人公が







「アテナ」のゲーム画面。ドットに想像を働かせた時代。

女の子なら単純にOKなのかと言  
い出したらなんでもそうなるよ」

●獅「実のところ、今日ゲームの  
ジャンルを明確に括ることなんて  
できないんだよ。だから主にゲー  
ム中の女の子自体をゲーム購入・  
プレイの目的とさせるコンシュー  
マゲームを、美少女ゲーム、ギャ  
ルゲーとして取り扱う、そう今回  
は決めてかかろうね」

○ガ「ホラーゲームといってもバ  
イオハザードから稲川淳二までい  
ろいろあるようなモンだね。ここ  
ろで先生、いつからギャルゲーが  
生まれたのかなあ」

●獅「うーん定かではないけど、

露骨にそれを意識させたのは、や  
っぱりSNKの『アテナ』かな。

元は業務用のちよつと毛色の変わ  
ったアクションゲームとして登場  
したんだ」

○ガ「マイキャラがビキニの女の  
子なんて目の毒だったけど、ゲー  
ム自体は**気の毒**だったね先生」

●獅「その後ラムちゃんなどのア  
ニメアイドルを使ったキャラゲー  
も登場したけど、タイトルから分  
かる通り、**その筋の琴線に触れる**  
べく開発されたのがナムコの『ワ  
ンダーモモ』」

○ガ「モモがキックするときに見  
えるパンチラ、あのドット絵で喜  
ぶ姿は傍から見れば**アホにしか見  
えない**よ先生」

●獅「あんなもんでも当時のゲー  
ム少年は筐体に座ったままでスタ  
ンディングオペレーションだった  
んだ。そしてそれは『こんなもん  
でも、いやこんなんだから金にな  
る』というギャルゲービジネスの  
黎明期だったんだね」

○ガ「その頃から明らかにマニア  
受けっぽい女の子を据えたゲーム  
が多くなってきたんだよね」

●獅「そしてついに吹っ切りを見  
せたのが『ときメモ』『同級生』  
に代表される恋愛育成ゲームの存  
在だ。魔王を倒したり世界を平和  
にするなどの大前提に対する彩り  
としての女の子ではなく、ただ相  
手を愛でるだけという姿勢をコン  
シューマに持ってきたのは実にエ  
ポックだった訳さ」



## その2 ギャルゲーを企画しよう!!

●獅「試しにここでガッブちゃん  
に恋愛育成ゲームの企画を一発考  
えてもらおうかな。明朗学生青春  
物、魔法ファンタジー路線、特撮  
アクションパロディなど人の趣味  
は十人十色だけど、どんな『燃え  
る』シチュエーションで女の子と  
出会うかが大きなポイントだね」

○ガ「うーんとね。幼なじみの女  
の子が古代の悪霊の呪いで謎の奇  
病にかかり見る影もない姿になっ  
たのを、高校1年生になった4月  
1日に僕が見せ物小屋で偶然発見  
するところから始まるの。3年間  
で彼女とその他の見せ物小屋の女

○ガ「SEXのないエロゲーみた  
いな物だね、獅子丸先生」

●獅「それこそミもフタもないよ  
ガッブちゃん。今やこの辛いゲー  
ムビジネスの中で『カタイネタ』と  
して君臨し、性春真っ盛りのゲー  
ム少年の妄想を刺激してやまない  
美少女物を取り巻く構造や環境を  
これから一緒に考察してみよう」

の子をヤン・スエのような鬼興行  
主から助け出してハッピーエン  
ド」

●獅「ガッブちゃん、君相当人間  
が腐ってるね。あまりに突飛な新  
機軸を出し捲って返って現実味が  
なくなり感情移入が出来ない様じ  
や仕方がないだろう。先生はあり  
きたりの純愛指向だから、相手の  
女の子が**宇宙人やバンパイア**だっ  
たら厳しいなあ。でも学園くいの  
**ち育成シミュレーション**というも  
の凄い設定が出てきたあたりか  
ら、もはや何でもありの様相を呈  
してきた感があるね」



○ガ「思いのほか美少女ゲーム野郎のストライクゾーンは広いのかもしれないよ。なかにはピーンボールみたいな企画もあるけど」

●獅「確かに、普通の学園美少女ものが氾濫しているから、通常の設定だときメモのフォーマットを越えられないというのはあるね。まあゲームなんだからちよっとくらい捻りを入れたキャラクターの方が味付けとしては面白い」

○ガ「伊集院の男装なんかも一寸倒錯の匂いがして味のある設定だよな。エーベルージュのノイシュも両性具有っぽい設定が手塚治虫



### 3 キャラクターデザインは大切に決めよう

●獅「まずキャラクターありき。女の子の描写でいかにゲーム少年のチェリーハートをゲットさせるかが最も重要なんだけど、ここがギャルゲーにおいてユーザーの目が一番厳しい所でもあるんだよ」

○ガ「逆に予想もつかないキャラクターが人気出たりするしね」

●獅「あのあまりに朴訥（ぼくとつ）というか

的変態性を醸し出してゐるね」

●獅「そろそろどこかのひねくれ者の企画屋が、ヒロインが実は男だったという設定を作るかもしれないね。そういや随分前、某大手代理店で学園ホモ恋愛シミュレーションの企画書を見たことがあるけど、やっぱり広告屋は既知外の集まりだなと先生驚いちゃった」

○ガ「どうせならバンプレストあたりからロボットアニメのヒロインばかりを集めたスーパーロボット恋愛育成ゲームが出てくれば良いのにね。寺田大將軍はトライしてくんないかなあ」

味がありすぎて最初誰もが今の成功を予想し得なかった『トウル・ラブストーリー』には、2次元ユーザーの適応力が無限の可能性を秘めているものと先生教えられたよ」

○ガ「それは先生が'80年代アニメの呪縛から現在に適応できないオヤジだから理解できなかったんじ

やない？」

●獅「ででも見た瞬間こりゃアカンっちゃうーかプロデューサーがジジイなのか絵心がないのか、すでに戦う前から負けているようなキャラクターデザインもあるよねー！ 例えば『ときメモ』のキャラクターなんかはあの中途半端な稚拙さ具合がかえってプレイヤーに親近感を与えたものだけど、時としてあまりに無垢な情熱は見ていて痛々しいものだよ。まあやっぱりキャラクターがプロモーションにおいて一番大きい分野だからね。これほどプロモーションが大きな結果を生むのはギャルゲーくらいじゃないかな」

○ガ「できたてハイスクール」



### 4 システムは遊び手の身になつて作りましょう

○ガ「ときメモや同級生って同じ恋愛育成ものでしょ先生」

●獅「バーカバーカ！ いいかいガップちゃん、本来『恋愛シミュレーション』と『育成シミュレーション』は全く別物。恋愛シミュ

の公衆電話のピンクチラシのような広告イラストを見た瞬間、僕確実にBPSの終焉を感じちゃった」

●獅「あれは地上最低だったね。ゲームのパッケージは某有名美少女漫画家で、発売前後からは広告でも使っていたけど後の祭り。あれだけ印象を悪くしたらもうアウトだよな。ゲームのグラフィックも広告ほどじゃないけど厳しかったからなのか。ゲームは全然売れなかったみたいだけど、原因は120%広告のせいだと獅子丸先生言い切っちゃうな」

○ガ「責めるべきは広告を描いたイラストレーターよりも、当時の広告担当者の絵心の無さだね先生」

レーションってのは『同級生』で提唱したジャンル、『育成シミュレーション』はプリンセスメーカーみたいなを言うんだ。現在のギャルゲーの主流は大きく3つに大別できる。対象の女の子を育てて





グラフィック同様内容も今一つだった「できたてハイスクール」

不正愛いや父性愛を刺激する『プリメ系』。一定ターン数の中でとにかくミツバチのように目的の女の子にチクチク接触しフラグを立ててゆく『同級生系』。その2つのハイブリッドで、プレイヤー自身をスーパーマンに育てて、そのフェロモンで目的の女の子を収獲する『ときメモ系』。あとは基本的にこれらハイブリッドや変化球だけど、只のデジコミや糞アドベンチャーもあつたりするね」

○ガ「でも先生、購入のときはキヤラデザやシナリオに比べ、システムはあまり重要視されてないように見えるよ。『NO:el』なん

かのシステムを誉める奴なんかマゾヒストかと思うもん」

●獅「それでも逆にこの手の購買層ほど細かい演出やレスポンスに口うるさい層はないんだよ。その全ては快適に女の子とコミュニケーションができるか、プレイヤーにとって嬉しい仕掛けが入っているかどうかなんだ。『ROOMMATE』井上涼子』のサターンの内蔵時計機能を使ったりリアルタイムシステムなどは素晴らしいよね」

○ガ「2次元キャラに簡単に支配されてしまうオタク青年の生活習慣を巧みについているね先生」

●獅「誰もやったことがないことをあえてやろうという姿勢はモノを創る上で非常に大事だけど、ストーリーに没頭できる以上の障害はかえってプレイヤーを遠ざけるもの。獅子丸先生が小学生の頃、誰もトイレ掃除をやりたがらない僕たちに向かって、担任の岩永君子先生が『ひとの嫌がることを進んでやりましょう』と説教を入れたことに対して、先生の鞆に人の嫌がる犬のウンコを進んで詰めたことをクラスのブスにチクられて、

後で2万発位殴られたこともあったけど、先生そのとき大人の言葉の狡さをかんじちゃったものさ」

○「獅子丸先生の昔話はとうだつていいよ」

●獅「あと、名前だけ斬新なゲームシステムも、とどのつまりはただのアドベンチャーだったりする」

○ガ「ありす イン サイバーランド』のギャルベンチャーとか口に出すと顔が燃えてくる位のダイレクトさだね、先生」

●獅「また、既存のゲームシステムに単に美少女を乗っけるだけというのも企画成立の手段として存在するんだ。どんなつまらないゲームシステムでも美少女入れてデザインやネームバリューのあるスタツフを入れちゃえばOK」

○ガ「そんな他人の禪的な考えで飯野、じゃなかった良いの?」

●獅「ここに大変興味深いアンケ



その5  
ムービー、声優は慎重に決めましょう。

○ガ「先生、コンシューマのギャルゲーにはみんなアニメのムービ

ートがあるよガッブちゃん。ゲーム批評編集部小野さん1名に聞きました。『キャラがヒゲのオヤジと結城端保ちゃん。同じマリオのゲームならどっちを選ぶ?』これに回答者の100%がギャルの方を選んだんだ」

○ガ「呆れるようなギャルゲーム主体思想だね先生」

●獅「うん。これを獅子丸先生は『ギャルゲー3倍段』と呼んでいるんだけど、なんせゲームのモチベーションが女の子を見ることに集約されてしまうから、糞つまらない戦略シミュレーションでも大正、いや対象のギャルが出てくると結構満足してしまうんだね。ギャルゲー好きの多くはあまり難易度の高いゲームをやりたがらない人が多いから、普通のゲームファンが物足りない位の方が良いみたいだね」

ーを入れてるけど、本当になくちやいけないのかなあ?」





声優モノの好例「フリートークスタジオ・マリのみまなおしゃべり」。

●獅「ま、お経のようなもんだね。恋愛育成物なんかは店頭デモで設置してあっても、ちょっと遊んで面白さがわかるものでもないから、必然的にオープニングをループさせることになるね。PSのときメモが入れちゃったから皆入れてるけど、入ってて当たり前の物がないとマイナスにはなっても、あつたってウリにはならないんだよ」

○ガ「じゃあ絵がないアドベンチャーってのは面白いの？」

●獅「白いご飯だけの方がおかずと一緒に食べるよりもお米の美味しさがよく分かるって所かなあ」

○ガ「そんなの普通の人には出さ

ないよ。米屋じゃないんだから」

●獅「それはそうと、ギャルゲーターや声が出て当たり前。昨今のゲーム業界と声優の蜜月はCDメディアの登場と共に始まった訳だけど、もはや声優という業務がゲームを構成する分業体制の一つに組み込まれているとも言えるね」

○ガ「とりあえず広告コピーには必ず声優陣のラインナップが載っているのが当たり前だもんね」

●獅「昨今侮れない声優人気と2次元キャラを同一視させた『ボイスパラダイス』や『フリートーク・スタジオ』なんかも、あざと過ぎながらも中々堅い商売なのかもしれないと先生思うな」

○ガ「どっちもキャラには全然気を配ってないけど」

●獅「中には声優にビリヤードさせるとかたまに理解不能なコンセプトのゲームもあるけど、特定の声優のファンを対象にしたタイトルも今後登場し続けるだろうね」

○ガ「でもお目当ての声優が出ているから買うなんて、実際の程度購買意欲に結びついているのかなあ」

●獅「うーん、プレイディアじゃ声優物は結構イケたらしいんだけど、アレはハードからしてマニアックだから余り一般的なデータにはならないね。傍から見れば30過ぎのマニアックな風貌の女に何故そんなに入れ込む！と考える人もいるかとは思うけど、演じるアニメキャラのイメージをダブらせる気持ちも解らなくはないよね」

○ガ「獅子丸先生も未だに広川太一郎はマイケル・ホイとエリック・アイドルだしね」

●獅「たまに雑誌やゲームのオマケに声優の顔が出ていることもあるけど、写真映りに対して顎が丸いだの鼻が曲がっているだの当の本人からクレームを付けてくるケースがごくたまにあるんだよ。元々曲がつとるんじゃア！ 十仁病院へ行けえ、十仁病院へ！」

○ガ「獅子丸先生、過去に声優と

何か一悶着でもあったの？」

●獅「というように女性の声優に関しては今やアイドル並にイメージに気を使わなくちゃいけないからHっぽいシーンとかあるだけじゃもうNG。事務所から細かいチェックが入るんだよガッブちゃん」

○ガ「まるでAV嬢のオーディションみたいだね」

●獅「だからパソコンゲームの移植物とかのアフレコは声優を捜すのがもう大変。その手のソフトであまり上手い人っていないでしょ。そんな中、何本かアニメのヒロインをやっているながら体当たりの演技で仕事を選ばないこお◆ぎさとみは偉いぞ！」

○ガ「逆に『天地無用！』PCエンジン版の際に、手違いでエッチくさい声を出しちゃったと言って、後から物言いをつけて収録を差し止めた横山★佐は全然偉くない！」



その  
**6** ハードは規制に気をつけて  
選びましょう

○ガ「それはそうと、家庭用美少女ゲームのヒロインたちは、健全

なお嬢様ばかりだね、先生」

●獅「そうだねガッブちゃん。中



でも一番遊んでる風の赤毛の女路線でも決して援助交際だとかブルセラの匂いを感じさせない健全な色気であって、いくらダイナマイトバディが炸裂するような体格の学生でもみな清楚で爽やかなイメージを発しているんだ。ま、そこはそれ、コンシューマゆえ濃厚なセックスアピールやあからさまな濡れ場はないけど、かえってグツとくる何かを先生感じるけどね」

○ガ「でも少しぐらいハメを外したセクシーショットを拝みたいと思うのは男の性じゃないかなあ」

●獅「そんな我々に大きく立ち塞がるのがハードメーカーのレーティングチェック。これはパソコンにソフ倫があるように、サターンにもセガで独自の審査基準があるんだ。PSは一応建前上CESAの倫理審査規定に準拠するらしい。まあ、ゲームの内容をどこまで表現するかによってハードを選ぶのが正しい作り方なんだろうけどね」

○ガ「今サターン厳しいからね。ギョルゲーもPSの方が売りやすいのかなあ」

●獅「以前は独自に審査機構を持



SS版「エーベルージュ」のOP。PS版とはグラフィックが異なっている。

っているセガの方がうるさい印象があったけど、実際はPSの方が、性描写、暴力表現ともに全然厳しいんだよ。CESAの基準だったてあっちも明確な指針がないからね。程度についてはメーカーのパワーバランスに起因するんだけど、とにかくハメを外せない。例えば『エーベルージュ』のオープニングのヒロインをPS・SS版で見比べると、乳首どころか乳房もまともに見えていないのにも拘わらず、PS版の方は油で揚げているかのごとく謎の発光物体に変身していた」

○ガ「SCEにはあれでコケるよ

うな変態がいたってことだね」

●獅「また先日PS『同級生2』が危うく発売中止にまで追い込まれているね。直前になってあの後出しジャンケンのようなチェックはないよなあ。全くあの12体人形はどうさせるつもりだったんだ。一方サターンはサバンの砂漠化よりも遥かに速い速度でPCエンジン化が進んでいるけど、セガ内部にソフト倫理審査機構が存在していて、全年齢対象か18歳以上推奨か判断しているんだ」

○ガ「だから明確に購買層を区別しているサターンでは、野々村とか下級生のような元18禁ゲームが平気で出せるんだね」

●獅「でもいくら18歳以上推奨でも、基本的に生チチや直接的性描写とか、とにかく下品なのはダメだよ」

○ガ「じゃあんまりPSと変わらないんじゃないの？」

●「いや、絵が駄目なら音ならいいだろうってんで、そこはいろいろ工夫するのが人間の英知だよ。『キャンパニ』なんか音声だけにしてOKになったけど、かえって

エスカレートしていた。これが今後エスカレートして、もし間違いが起きたら心配だけど、このハードメーカーとソフトメーカーのしのぎあいが制作の醍醐味とも言えるかもね」

○ガ「大人の世界って何だか不透明だね、先生」

●獅「ま、先生としてはギョルゲー業界の解毒作用としてサターンの方に是非普及して欲しいかな。所詮僕たちは脳が描く幻想の世界で生きている。ギョルゲーに限らず遊びに没頭することをよくよく考えてみると、非常にしようもないことで一喜一憂させられている自分に気づかせられるけど、ギョルゲーを遊んでいる間は、せめてつままない良識にとらわれるより、ゲームの美少女にハメを外したいよね、ガツプちゃん」

○ガ「ところで獅子丸先生、すっかり忘れていたけどPC-IFXは？」

●獅「ま、NECはそんな大それたこと考えなくて良いから、コミケでハードを売るのだけはやめなさい」



下級生

# 純愛を遺憾なく表現した 恋愛ゲームの真骨頂

先にパソコン版で発売され、SS版と共に大ヒットを記録した本作。その魅力の本質とは何か。またパソコン18禁ソフトのコンシューマ移植タイトルが持つ意味とは。

## 心理的・物理的過程まで描いた優れた恋愛ゲーム

現状のサターンタイトルのサクセスケースとして、アニメ系やいわゆるギャルゲーが目立った印象を残している。現在のサターンユーザーがソフトに対して望んでいるものが、SEGAアーケード3Dポリゴン大作の移植から、パソコンゲームやアニメの2Dタイトルにシフトしているように見受けられるが、それほど現状のサターンというゲームハードの位置づけが変わってきているのは、紛れも

ない事実だろう。

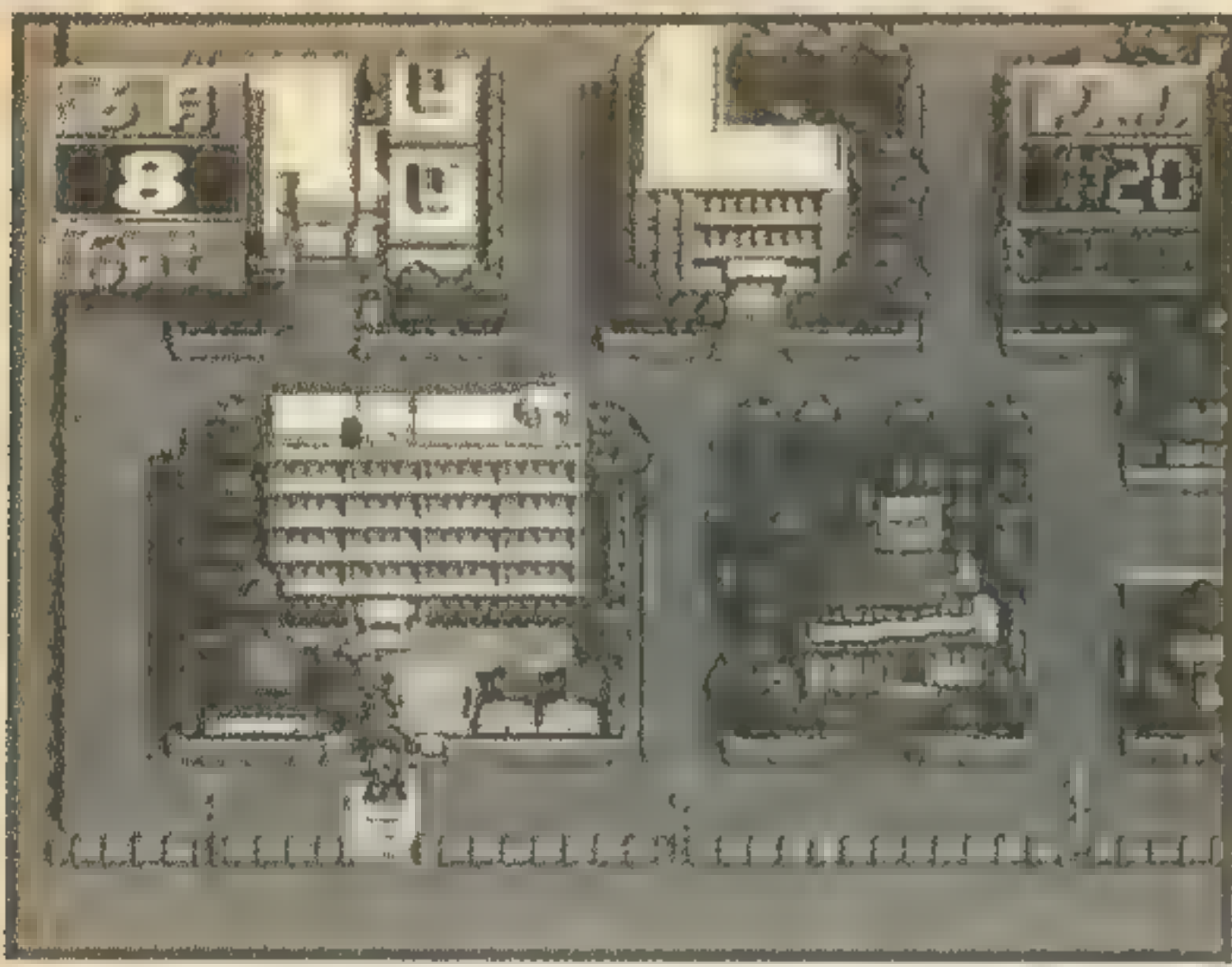
そんな中で現状のサターン市場を体现するようなヒット作がこの「下級生」だ。本作品はエルフのキラータイトルとも呼ぶべき「同級生」シリーズとして発表され、発売の遙か以前から雑誌広告が展開され、パソコン版で初回7万本以上を記録するメガヒットとなったタイトルだった。このソフトがサターンに移植されるということ、雑誌でも相当のパブリッシングがなされ、各専門誌はこぞって下級生関連の表紙を飾り、「SSはギャルゲーマシン」とでも印象づ

けたような一本だと言える。

そもそもパソコンにおいて18禁ソフト、いわゆる「Hゲー」として発売された作品が、基本的に全世代マシンであるコンシューマハードに移植されたわけだが、いくら本作品が18歳推奨枠として発表されたにも拘わらず、なぜこれだけのユーザーの支持が得られたのか。考えてみて欲しい。そもそも今までHゲーに対し、ユーザーは何を望んでいたか。「抜く為のオカズ」であることを前提にしてゲームが存在しており、プレイヤーがより内容に感情移入しやすいよ

うに、キャラクターグラフィックやシナリオシチュエーション、システムが存在していた。それがコンシューマハードに移植される際は、当然ハードメーカーのレーティングチェックを受け、あからさまな性表現は削除されることとなる。いくらサターンが18歳以上推奨枠を持っているとしても、内容的に「18歳以上のユーザーがプレイすることをお勧めする」だけに過ぎない規定であって、パソコンゲームのように明確に販売規制をかけられるものではない。よって明確な「ソレ」は確実にスポイル





ゲームの舞台である卯月町。ここで1年間の思い出が刻まれる。

されてしまっている。きょうびレンタル屋で350円も出せばAVが借りられ、小学生でもコンビニで容易にエロマンガが買えるこの時勢にわざわざエロなしのHゲームを買うなんて、本来はネギ拔きのネギラーメンの様に全く存在価値がないように聞こえるだろう。

ここまで書いてきて、要するに何が言いたいかというと、本タイトルは「ユーザーが単なるHゲームという認識であつたならば、ここまで支持される物ではなかった」ということだ。ではこの作品の何処にプレイヤーは価値を求め、ゲームの世界にはまり込んでいるの

か。それはこのゲームの作りがコンシューマゲームと同等のクオリティであるユーザーに認識されているからに他ならない。勿論、前作「同级生2」からの相違点や個々の好みなども含めて指摘できる点も無くはないが、本作品を単体のコンシューマゲームとして見た場合、非常に良くできた「恋愛シミュレーション」であることに間違いないだろう。凡百の恋愛育成ゲームが登場する中、「下級生」は最も実際の恋愛の過程を描写したゲームである、と言えるのではないだろうか。

それは、「ときメモ」に代表されるゲームの恋愛シチュエーションにおいて、対象のヒロインと主人公であるプレイヤーの関係は、友達からせいぜい初めて「恋人」と呼べるべきモノになる程度で、プレイヤーは友達以上恋人未満の過程を楽しむプラトニックな関係のままゲームを楽しむこととなる。「1年以上もつきあつてキスもできん癖に何が恋愛か」と思ったりもするが、この手のジャンルのモチベーションがヒロインと親

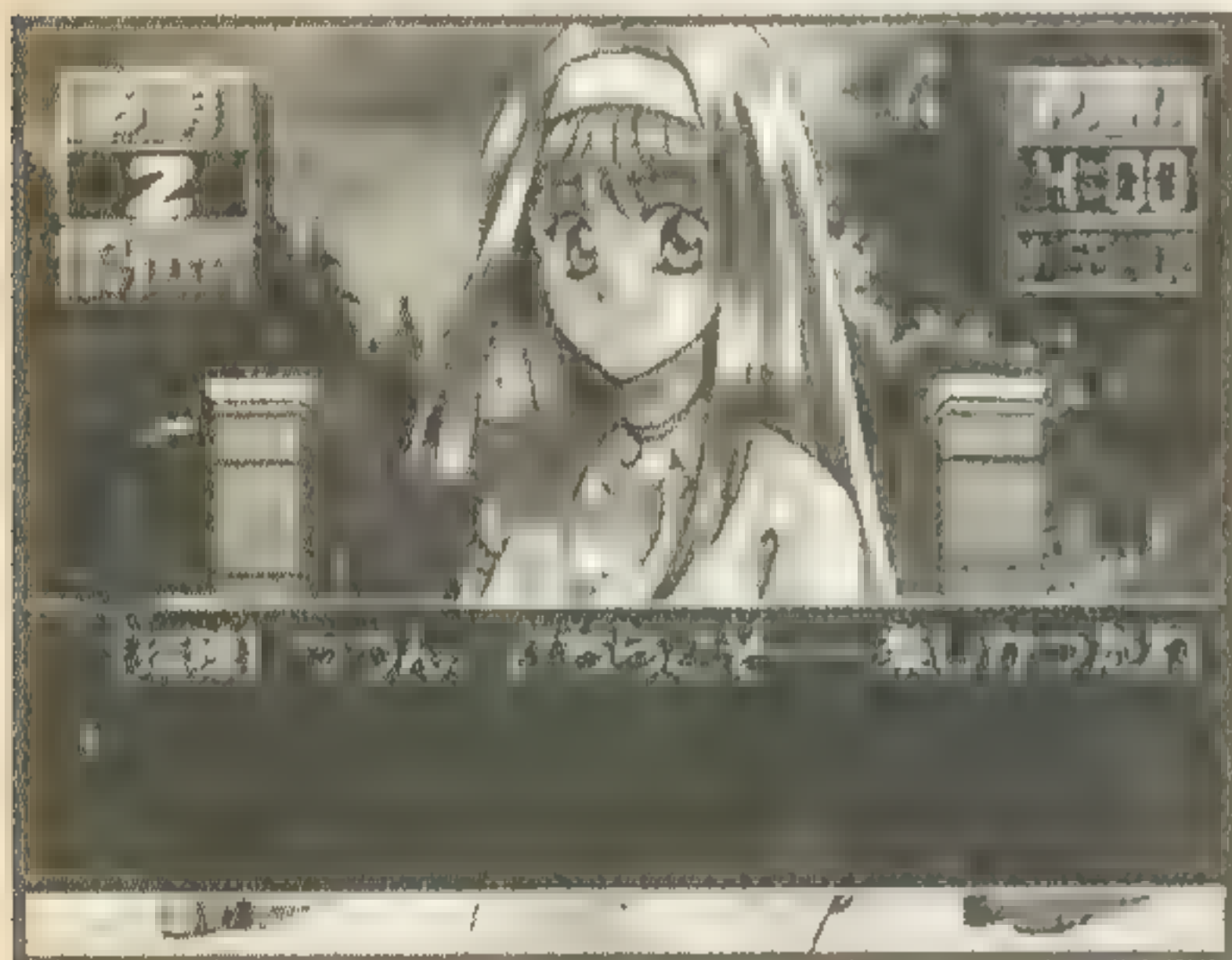
密になることである限り、本作品は現代の通常の若者が通るべき、出会いから徐々に進展していく心理的、物理的過程を克明に描写しているという点で、一歩も二歩も他を抜きんでていると言える。好きになった彼女と1分1秒でも一緒にいたいと考え、出来るだけ彼女の深いところまで入っていきたいと考えるのが自然であり、電話をしたり単に会話をするのは過程であつて目的ではない。健全な若者が恋愛を育成するなら当然その先に肉体関係に移行したくなるのは当然のことだろう。

## 元がパソコン版とは思えない内容の濃さ

この作品はプレイヤーである高校3年生の主人公が、卒業までの1年の間に同級生のヒロインをはじめ、先生や後輩、街でバイトしている女の子や、はては主人公の秘密にも関わる謎の女の子を含めた13人のヒロインと知り合い、仲良くなることでゲームが進行していく。ちなみにこのうち主人公にとって年下の女の子はたったの4人。ここでタイトルの「下級生」



が何を意味するのか一瞬悩むところだが、主人公はこれらの女の子たちと出会い、恋愛を積み重ねていくことで自身の生き方を探していく。女の子たちはそのほとんどが何処にでもいる普通の女の子たちで、いわゆる純愛路線のルーチンにのっとったキャラクター配置だが、それぞれのシナリオが実に良く考えられている。主人公はちよつとHでケンカが強い学園の問題児だが、性格の明朗さから憎みきれない印象があり、中には密かに彼に憧れている娘もいるという、いわゆるエルフの黄金ルーチンとも呼べるシチュエーションだ。しかもプレイヤーにさりげない優越感と肉体的関係を目的にシナリオを進行させる必然を与えながら、単に物理的恋愛関係のみを追いかけていると、心が痛くなるシチュエーションも用意されている。また各ヒロインキャラクターも、ただ平坦に好みやデートコースを言うだけのヒントマシーンではなく、心も体も許せるほどお互いを理解し合って初めて表面に見えないキャラクターの屈折や悩み



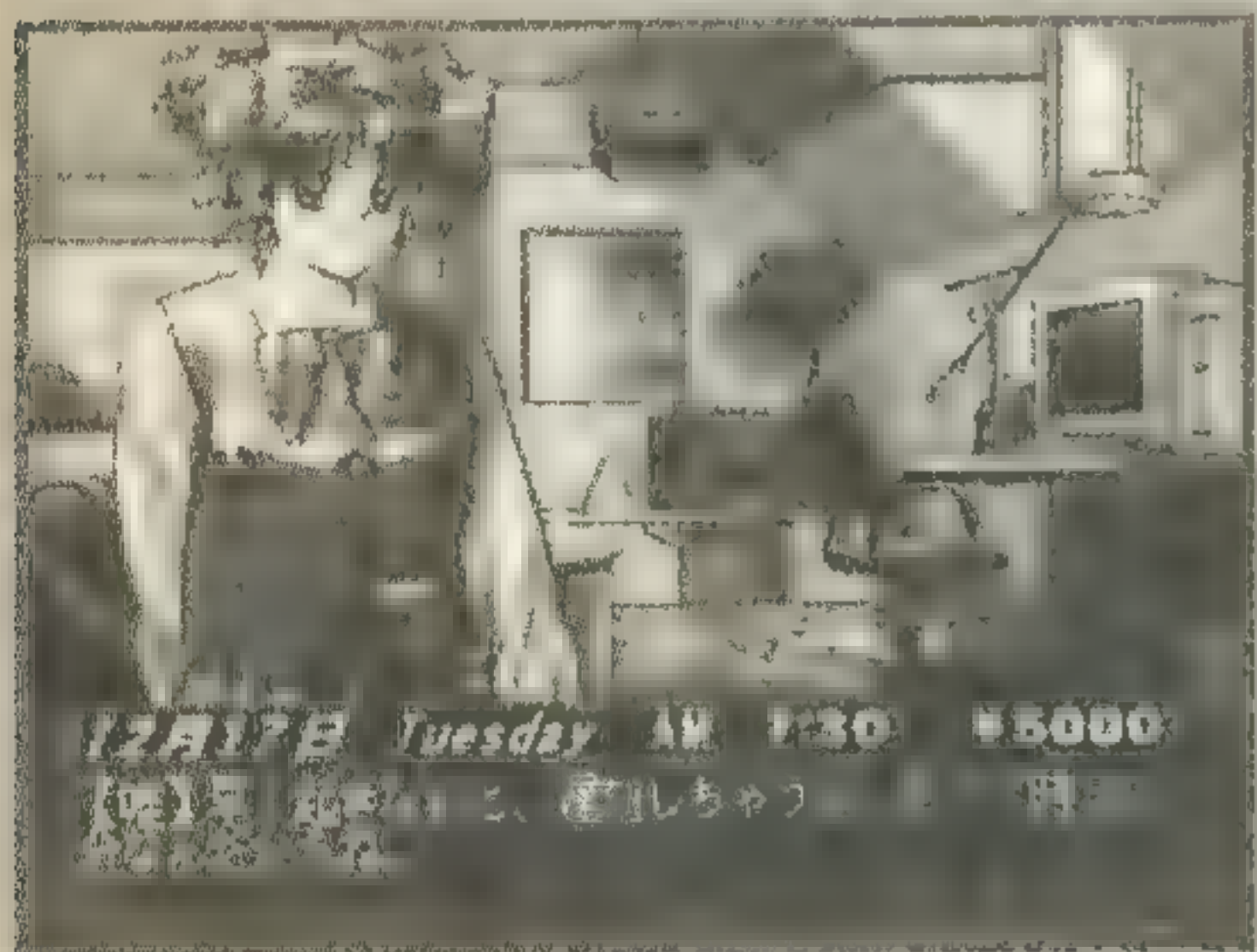
女の子とデートを重ね、次第に気持ちを通わせていく。

が見えてくる「深み」を与えている。この部分の作り込みは、やはり当初からコンシューマに移植することを前提にしていたと思える程の分量で、通常のパソコンゲームでは考えられない程の開発バジェットで制作されている。大体パソコンゲーム自体の販売シェアがコンシューマの10%程度であり、きょうび1万本も出れば大ヒットの現状でコンシューマゲーム並の開発バジェットを行うのは、よほどの裏付けが無ければとうていできることではない。だが開発元のエルフには、前作の「同級生」シリーズの大成功によって、

本作品を当初からコンシューマも見越した大作指向の事業計画を立てる自信があったのだろう、よって本作品はパソコンゲーム版開発段階において、システムやシナリオを練り込み、ユーザーに「H」以外の価値観を持たせる程精度の高い作り込みを行っている。プレイヤーは4月1日からスタートし、長期休暇や祭日はバイトをしながら、平日は学校に通って、土曜日の午後には女の子を誘い、日曜日にデートすることになる。平日はスキップするものの1日単位での描写があり、自分の行動できるフェイズは1ターンの15分刻み。これを1年やるのだから、まともに考えるとたいへんな面倒くささだと考える人も少なくないだろう。サターン版は操作レスポンスの向上によって、パソコン版と比べゲーム進行が早くなったが、それでも1プレイにかかる時間はちよつとしたRPG並みだ。13人全員完全攻略するのは、並大抵の努力じゃないだろう。デートは1日で何度も掛け持ち可能。ただ、大抵何処へ行ってもお金がかかる

## 同級生2

パソコンで大ヒットした恋愛シミュレーションの第2弾。冬休みという2週間の間で様々な恋愛模様が描かれる。徹底したフラグ管理による物語の表現システムはパソコン版発売から2年たった今も色あせることなく、様々な家庭用ハードに移植されていることから人気の高さが伺える。現在PC-FX、セガサターン、PSで楽しむことができ、特にPS版はパソコン版発売時のスペシャルサービスだったミニシナリオ「卒業生」も楽しめる注目作だ。



家庭用ならではの声の演出も魅力の一つ（写真はPC-FX版）。





グラフィックはサターン版の為に描き直され、オリジナルCGも多数加わった

し、同じ場所へはそう何度も行けない。時は金なり、先立つものとはにかく資本というのもちよつと嫌になるが、それに苦悩させられる自分を考えると、同じファンタジーでも適当に勉強や運動をしてスーパーマンになるより、自分にとってはこちらの方が遥かにのめり込むシステムであることに気づく。始めはまともに口も聞いてくれなかったのが、なんとか食い下

がって電話番号や住所を聞き出し、デートを重ねて印象を良くして、デートの後にそろそろキスしても大丈夫だろうか、触っても大丈夫だろうか、わざわざ夕方を指定してアタックし、まだまだ早かったらしく彼女を怒らせてしまい、後で電話で謝る自分がリアルっぽくて思わず笑ってしまう。ちなみにサターン版はパソコン版に比べ、より女の子が「堅め」にチ

ューニングされており、秋口にでもならなければ、まずキスもできないだろう。

## 大人の為の良質な エンターテイメントとして

そもそもこのシステムは、「同級生」の頃より、ただ目なシーン見たさで考えればこれほど焦らされるものは無いくらいだが、このゲームにおいてはHは完璧に恋愛における一つの過程として扱われて

いる。肉体関係を結ぶことがゲームの最終目的ではなく、Hを重ねる毎にバリエーションや行為に対する葛藤のような主人公の心理描写があり、プレイヤーが精神的にも物理的にも彼女とパートナーになり得るか、という所に主眼が置かれている。中にはHな行動に対するカウンターのような対象キャラクターも存在しており、「ちよつとHな恋愛ゲーム」というキャッチコピーからも分かるとおり、本タイトルが恋愛というなじみ深かつ複雑なテーマを扱った高度なエンターテイメントとして作り込まれている、ということだろう。本作をHゲーのアメリカンだと思わずに、コンシューマの倫理規定のボーダーぎりぎりの境界線で頑張っている恋愛シミュレーションだと考えれば、良くやったと拍手を送りたくなる。勿論Hなシーンが入っていれば男として嬉しいが、よりリアルな恋愛の気分を満喫するという目的で捉えれば、これが必要充分だろう。これは明るく楽しい文部省的恋愛表現のみしか描写できない全年齢推奨の恋愛

育成ゲームでは、到底やばくて表現できない領域だ。この「深み」が表現できたことで、「下級生」はより高度な恋愛シチュエーションをプレイヤーに満喫させることができたと言える。そういった意味では、このサターンの18歳以上推奨という規制枠に、「手を握っただけで喜んでいるお子チャマは幼いプレの恋愛物で遊んでなさい。単にHが見たいスケベ野郎はパソコンへ行きなさい。我々は大人の遊びとしてのエンターテイメントを楽しむ」という、実に清々しい位置づけが感じられないだろうか。だからこそセガサターンには単にアダルトソフトの代償行為ではなく、「子供にはもったいない大人のエンターテイメント」がこれからも登場し続けることを僕は期待するのだ。

### 加藤サイ九郎

(かとう・さいくろう)

1968年生まれ。ゲームプロデューサー。あめサイエンスエンターティナー飛鳥昭雄氏よりなんとなく公認を受け史上3人目のサイ九郎となる。今度からサイ九郎V3と名乗ろうか真剣に検討中。



# 2 ~YU-NO~

# すべてがテーマ性に

# 帰結するAVGの金字塔

昨年未だにパソコンの18禁ソフトとして発売された「YU-NO」がセガサターンに移相されることが決定した。その実力は？ パソコン版でのプレイを通して検証した

## テーマ性と不可分のシステム を持つアドベンチャーの好例

今更言うまでもないことなのだが、面白いテレビゲームにはまずプレイヤーに何を楽しませるかというしつかりとした核の部分があり、その核を中心として全ての要素が構成されている。ところがアドベンチャーゲームでは、物語を見せるという要素があまりに大きく、その他の要素があまり重視されなかったために、ともしればコマンド総当たり式の何の捻りもないシステムが長い間継承されてき

た。これが未だにアドベンチャーゲームが電脳紙芝居としばしば揶揄される一因なのだが、そうした流れの中でも着実に物語とシステムが不可分の関係にある作品もリリースされている。その中でも、「この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO」（以下「YU-NO」）は、テーマ性とシステムとシナリオが一直線に並んだ良質な作品だと言えるだろう。企画・脚本・ゲームデザインは、以前シーブウェアで「DESIRE」「EVE burst error」を発表し高い評価を得た剣乃ゆきひ

ろ氏。「YU-NO」はその剣乃氏がエルフに移籍後、初めてリリースした作品だ。物語は主人公の元に、死んだはずの父親から一つの小包が届くところから始まる。その中には、種のパラレルワールドとも言える事象世界を行き来する力を秘めた、リフレクターと呼ばれる装置が入っていた。この装置を手にした時から、事象世界を巡る様々な謎や不思議な体験に巻き込まれていくというのがゲームの主なストーリーだ。プレイヤーは主人公の視点を借りて事象世界を自由に行

き来しながら、ヒロインとの恋愛ドラマを体験し、またこの世界の謎を解明していくことになる。その過程で描かれるのは、時に美しく、時に醜い男女の関係であり、さまざまな形で結びつく人間関係だ。そこでは人と人が導き合う力の強さや素晴らしさが語られ、強いメッセージ性を持って遊び手に迫ってくる。

## A.D.M.Sを軸とした アドベンチャーの進化

当然この設定の必然として何度も繰り返してゲームを遊んだり、





錯綜する世界の具象化を示すA.D.M.Sの表示画面。

つ、の世界を様々な角度から掘り下げていく物語構造が不可欠なのだが、「YU-NO」ではこの部分を大きく5本の幹からなるマルチシナリオで立体的に描き、それぞれ1人ずつヒロインを当てて純愛を描くことで、ユーザーに無理なくゲームを進めさせている。また、繰り返しを前提としたゲームシステムとして特徴的なのがA.D.M.S（オート分岐マッピングシステム）の存在だ。これによりマルチシナリオのフローチャートが画面上に表示され、プレイヤーの行動によって物語が分岐していく様

をモニター上で確認できるようになっている。そして、この幹を自由に飛び回るゲーム上の仕掛けが、冒頭のリフレクターを使用したシナリオ間の移動というわけだ。つまり従来のマルチシナリオにおけるユーザーのリセット&ロードをゲームシステム上の必然として組み込んでしまった訳だが、逆にこのことがプレイヤーの心理を分断させずに様々な局面にジャンプすることを可能にしており、ゲームの没入感を深めている。個々の幹から様々な支線が延びており、それらを一つずつ発見して世界に触れていくことがゲームの大きな引きとなり得ている点も巧い。また、繰り返しを前提としているだけに物語の展開も多彩で、時には因果や運命によって逃れられない悲劇がプレイヤーを待ち受けていることもある。だが、この悲劇も愛の終局の形の、つたと納得することが出来るだけの力をもっており、個々のヒロインへの感情をより深める効果となっている。その上でプレイヤーへの救済として、リフレクターを使用する

ことですぐに再挑戦や別の展開を試みることも可能となっているのだ。そのため「YU-NO」では従来のアドベンチャーゲームでいうバッドエンドの概念が存在せず、すべてのエンディングが等価値を持つ物になっている。スペシャルエンディングの設定などでプレイヤーを索引することの多い凡百なゲームの中でも特に秀逸な点だと言えよう。

冒頭のフロローグで提示された大きな謎、個々のヒロインと、時に甘く時に切ない恋愛ドラマを繰り広げながらも、どこか釈然としないままに広がる事象世界の謎だがその真実の姿はほとんど解明

されることなく、多くの伏線を残したまま、物語は次の異世界編へと進んでいく。この世界の探索を楽しませながら、徐々に伏線を張り巡らして輪郭をおぼろげに描き、そこで焦らされたプレイヤーの感情を異世界編で一気に解消させつつラストへと引き込むシナリオ構成は、まさに職人芸だと言える。その後続くラストシーンはここで詳しく論評するのは避けたが、人と人が導き合う力の強さと素晴らしさを正面から描いた内容であり、その結果すべての愛を受け継いで誕生する人間の賛美が描かれた優れた内容とだけは述べておきたい。このゲームを遊ぶことで、ユーザーは現実の恋愛をよりポジティブに捉えることができ

PC-9801VX以降対応という基本的に10年前のパソコン環境で稼働する本作。ハードスペックが名作の条件ではない事がわかる。(要560K、ハードディスク、アナログディスプレイ、バスマウス)



るのではないだろうか。また、こうしたテーマを正面から描く以上ある程度のアダルト描写は必要不可欠な物だといえるが、またそれだけに過激な描写がなくとも作品として成立しうる物になっているのだ。なによりこのゲームにはパソコン18禁ソフトに必須の、モザイク処理を必要とする過激な性描写が存在せず、イメージ的な映像で表現されていく(それでも家庭用の基準から判断すれば過激な点は間違いないが)。この点ですでに制作者の意図が物語の必然としての性の扱いにあり、一般の18禁ソフトとは異なった視点で制作されたことが見て取れる。

## 作者の物語を描く上での 真摯な姿勢が光る

ここで一步視点を引いて、制作者である剣乃ゆきひろ氏の過去の作品に目を向けると、「YU-NO」で描かれた人の結びつきの力というテーマが繰り返し描かれ、その度にゲームシステムが少しずつ進化し、テーマがより鮮明になってきていることがわかる。「D

ESIRE」では主人公とヒロインのパートが交互に描かれ、世界をザッピング的に見ることを通して、男女の結びつきが描かれていた。続く「EVE」では、まったく異なる原因で始まった男女の物語が、徐々に干渉しながら一本の幹にまとまっていく過程を通して、様々な人間模様が描かれた。このザッピングマルチサイトシステムを多次元の世界へと発展させたのが「YU-NO」のA.D. M.Sであり、一人の人間が行いうる可能性をゲーム化したものだと言えるだろう。ここに、アドベ



主人公の同級生神奈。彼女の存在もまた大きな伏線となる。

ンチャーゲームにおけるゲームシステムの進化の系譜が見て取れる。逆にこれは、デザイナーの物語を描く上での視点の変遷なのだとも言えるだろう。そもそも人間とは人の間と書き、愛情や思いやりや憎しみなど、人の間に流れる力の存在こそが人を人たらしめる要因で、人間を描くことはその力を描くことだと読みほどこいても、あながち間違いとは言えないのではないか。何より普通の視点で面白いアドベンチャーゲームの制作を考えたら、こうした豊かな発想は出てこない。むしろテーマを描くためには何が必要なのかを、コンピュータというメディアの必然性の有無まで掘り下げて捉えた結果がこの作品群を生み出したと言えるだろう。そしてこの3作品に共通して言えるのが日本語の饒舌さだ。パソコン美少女ゲームの伝統である「読ませるためのテキスト」はここでも健在で、美麗なグラフィックと相まって、パソコン上に一つの物語世界を描き出している。また、男性側の視点で描かれる女性キャラが多い中で、ドラ

マとしての必然性を持つて女性キャラが存在している点が剣乃作品の大きな特徴だろう。このシステムを論理的に構築する力と、観察的指向で人間関係を描く力、そして人間を描く上手さが融合して「YU-NO」は生まれた。ゲームデザイナーの豊かな才能がコンピュータメディアならではの良質な物語を生んだ、幸せな作品と言えるのではないだろうか。

そして先日専門誌などでアナウンスされた通り、「YU-NO」は年内発売を目指してセガサターンに移植されることが決定した。全編を通して流れる大人向けの切ない物語が、コンシューマのユーザー層にどの程度訴求するのかといった一抹の不安は拭いきれない。しかし、元々優れた物語性を持つ作品だけに、サターンでの移植はこの優れたアドベンチャーがより多くの人の目に触れる絶好の機会となるだろう。その意味で、パソコン版とは異なるもう一つのYU-NOの誕生に、今から期待せずにはいられないのだ。

(編集部)

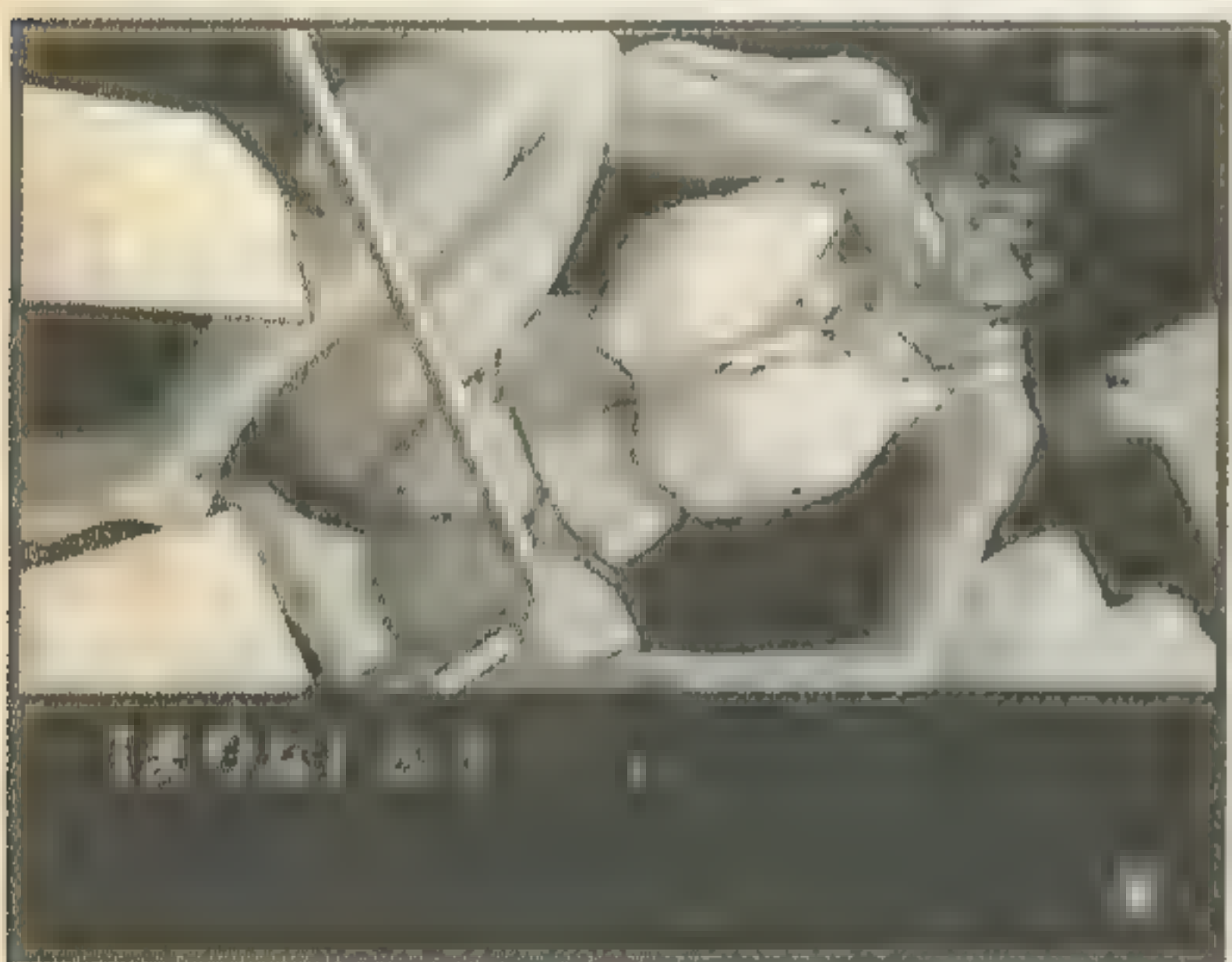


# マルチサイトシステムが生み出す男女の綾

パソコンの美少女ゲームで高い評価を得ていた本作。サターン版はその魅力を一般に伝えることができたのだろうか?

「EVE burst error」は、もともと98版の18禁ソフトとして発売されていたタイトルだ。様々な人間模様を絡めたサスペンスアドベンチャーで、プレイヤーは、小次郎とまりなという二人の主人公の視点から殺人事件を追っていくことになる。

この作品の魅力は人間を描くうまさであり、それが感動を与えることにつながっている。何よりも犯人の描き方がうまい。犯人の存在自体が持つ悲しさには、切なさで一杯になる。ゲームを通して見せていく犯人像の巧みさと、伏線がラストで一気に収束する見事な構成とが相まって、プレイヤーの真犯人に対する、やっぱりという



キャラの表情もリファインされ、より親しみやすくなった。

予感と、まさかという落差が同時に満たされるのだ。その後エンディングを迎えて、犯人の視点が語られる。ラストで盛り上がった感動が、犯人の持つ切なさで混じり合い、ゲームを終えた後もしばらく

くは余韻を残す。また、周囲の登場人物の恋愛や友情といった人間模様が、ラストへの伏線として効果的に描かれている。これらのストーリーが二人の主人公の視点によって効果的に演出されているのだ。二つのストーリーと様々な人間関係、複雑に絡み合うシナリオをうまくまとめ上げた力量は秀逸の一言に尽きる。

サターンに移植されることで、キャラクターに声が吹き込まれ、アニメーションが挿入された。声に関しては、饒舌なテキストをフルボイスで再現するという、ある意味で無謀な挑戦を試みているが、結果として、より演出面の深みを持たせることに成功している。ア

ニメーションもまりなが拳銃を発砲するシーンや、鈴木源三郎が娘の名を叫ぶシーンなどで効果的に使用されており、98版よりも場面の印象度が高い。システム面でも、Lボタンで会話をスキップでき、Rボタンでセリフを確認することができるといった工夫が見られ、より遊びやすくなっている。コンシューマー機への移植に伴い、Hシーンが削られているのだが、エンターテインメント作品として十分成立しており、シナリオに一部齟齬が生じているものの、それほど気にはならない。

プレイ後も内容について様々な思いを抱かせる力があり、ただの娯楽作品に留まらない。98版で生まれた良質な物語は、サターン版でより一般性を増して帰ってきたと言えるだろう。

## 竹内行人

(たけうち ゆきひと)

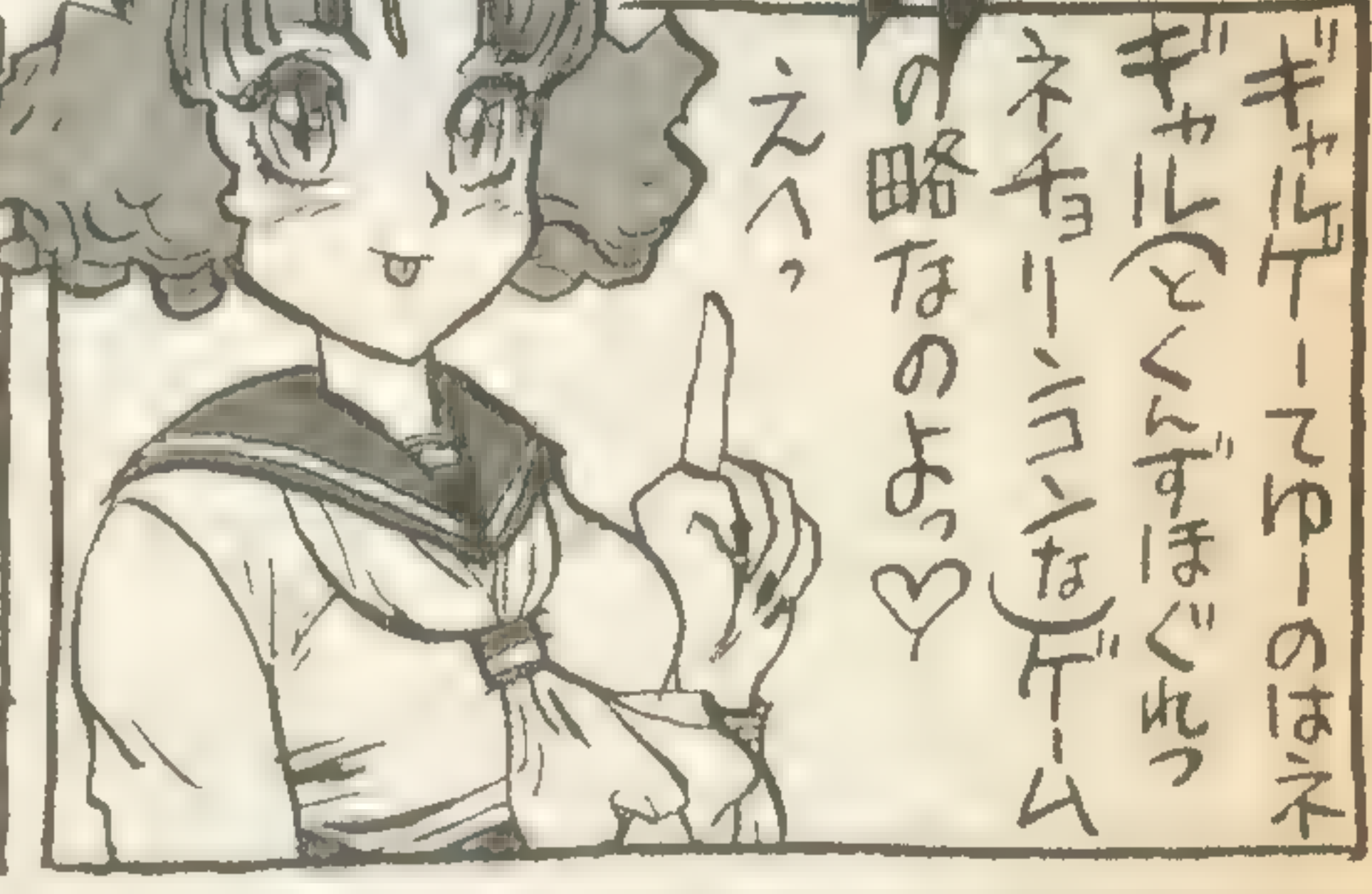
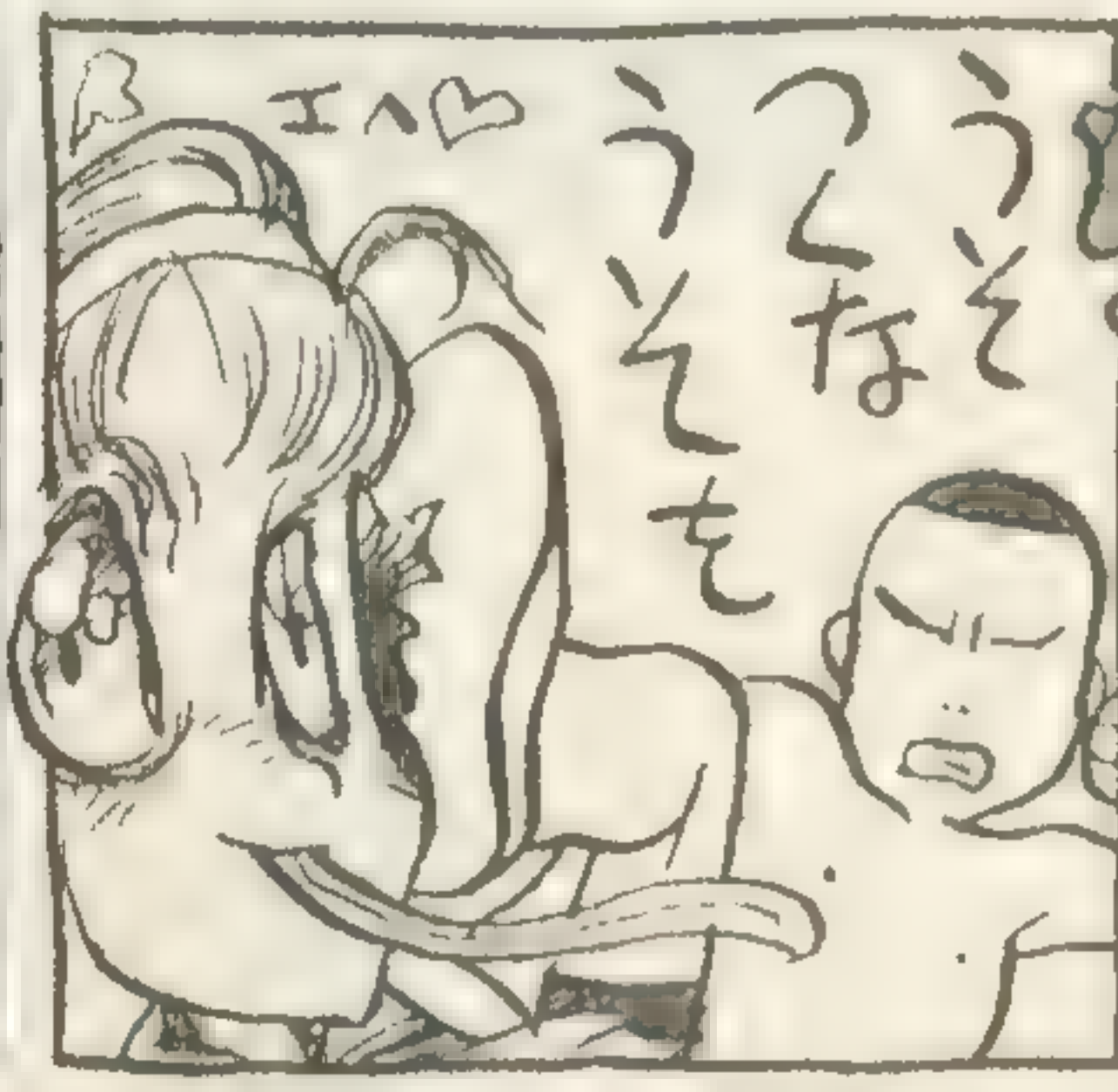
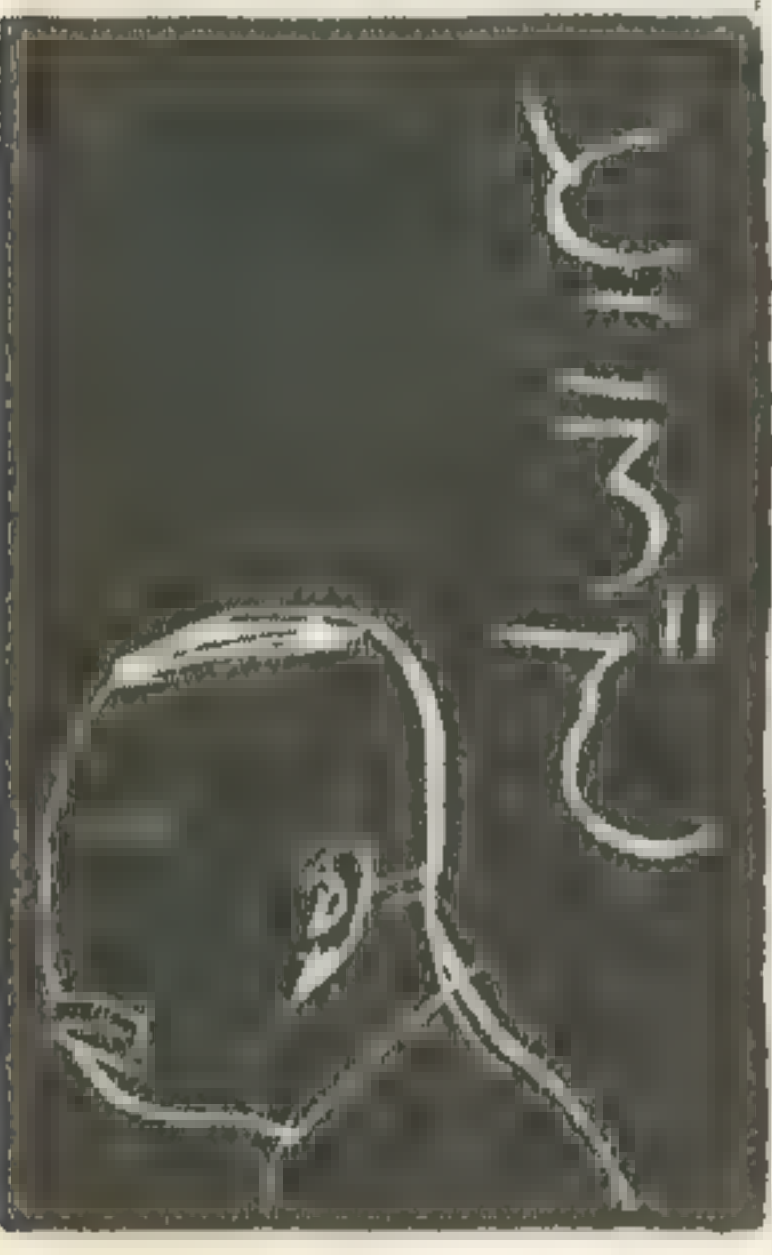
1972年生まれ。編集者兼ライター。最近ちよつとはまっているのが「おやこ刑事」。刑事は「でか」と読みます。古いマンガなのですが、人間ドラマが懐かしくていい感じ。「太陽にほえる」が見たいなあ



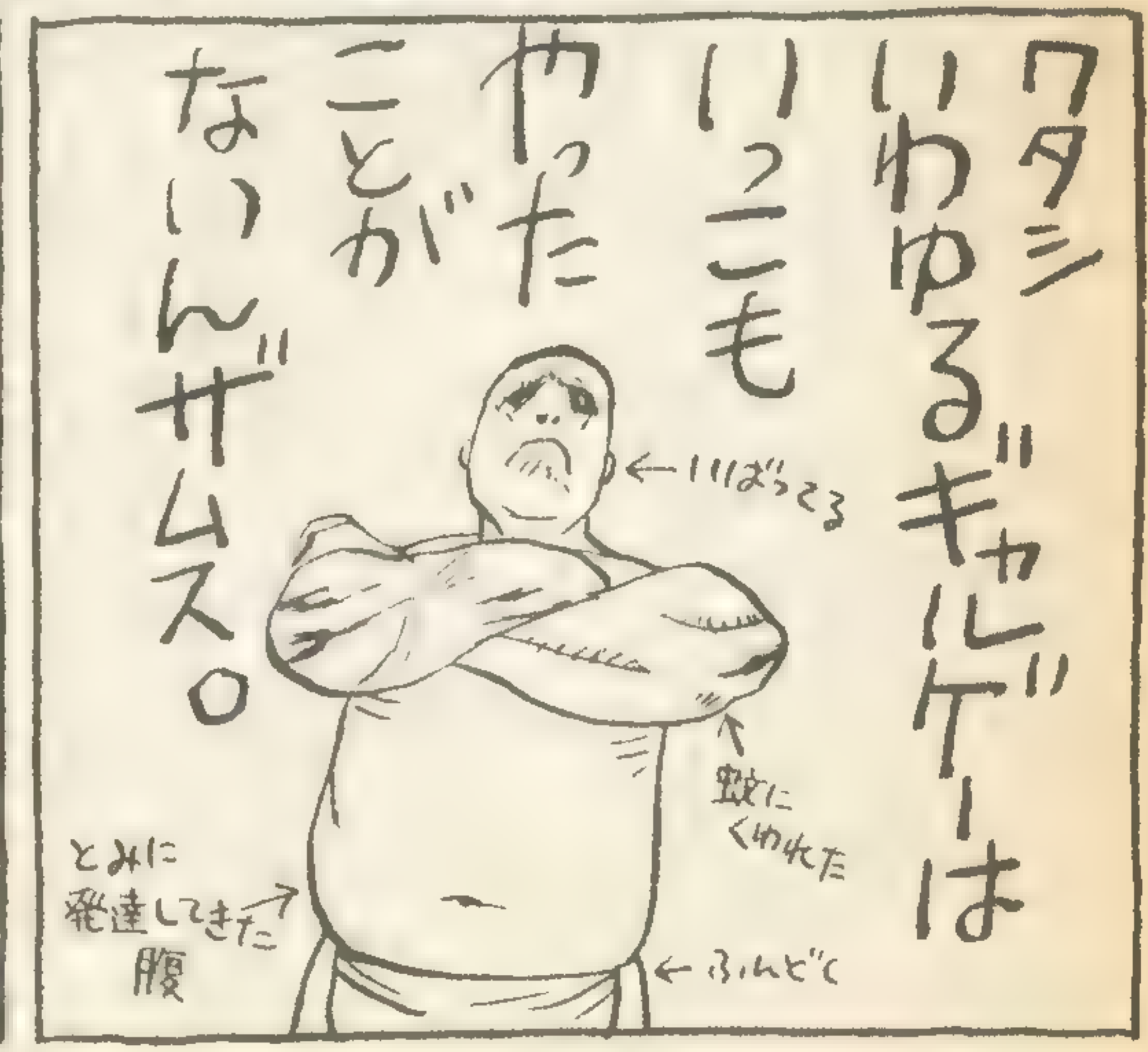
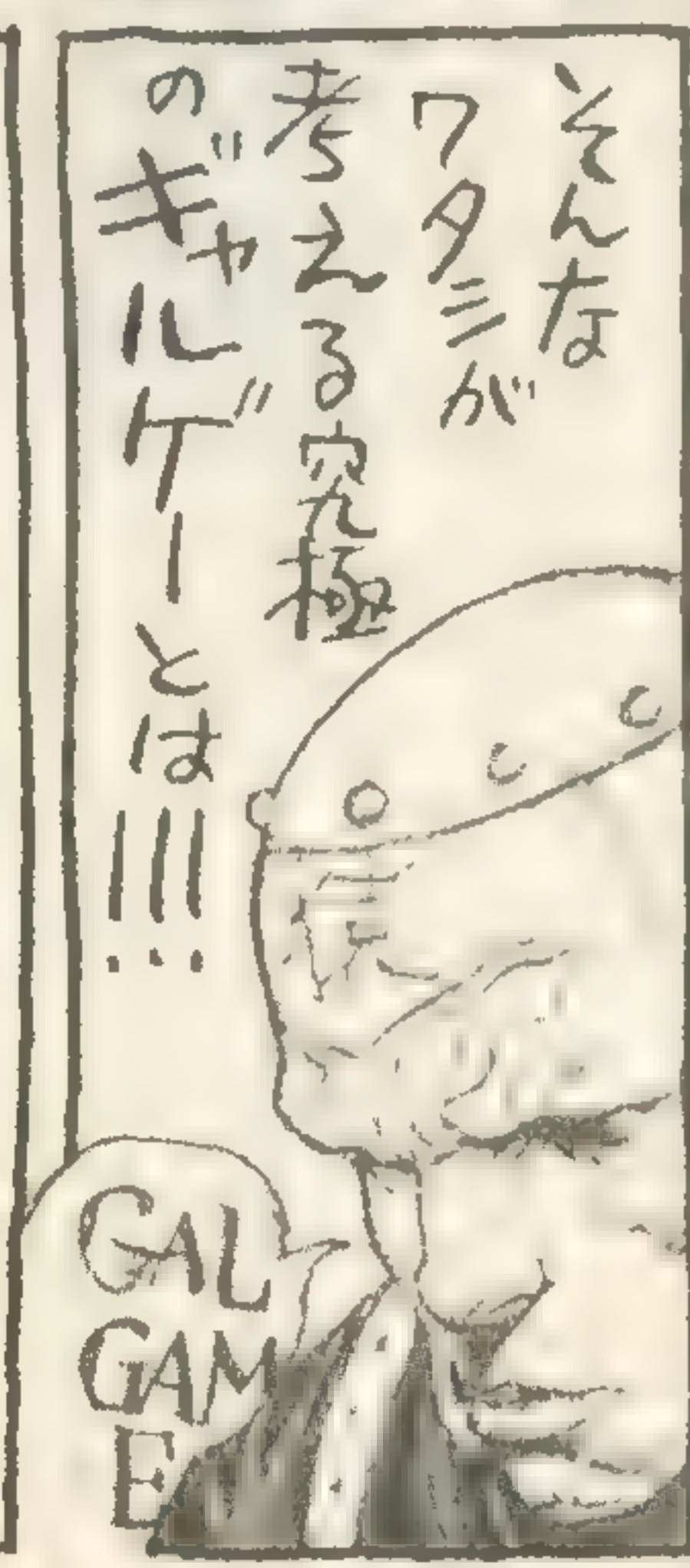
# DOUBLE RING OUT!

100% PURE

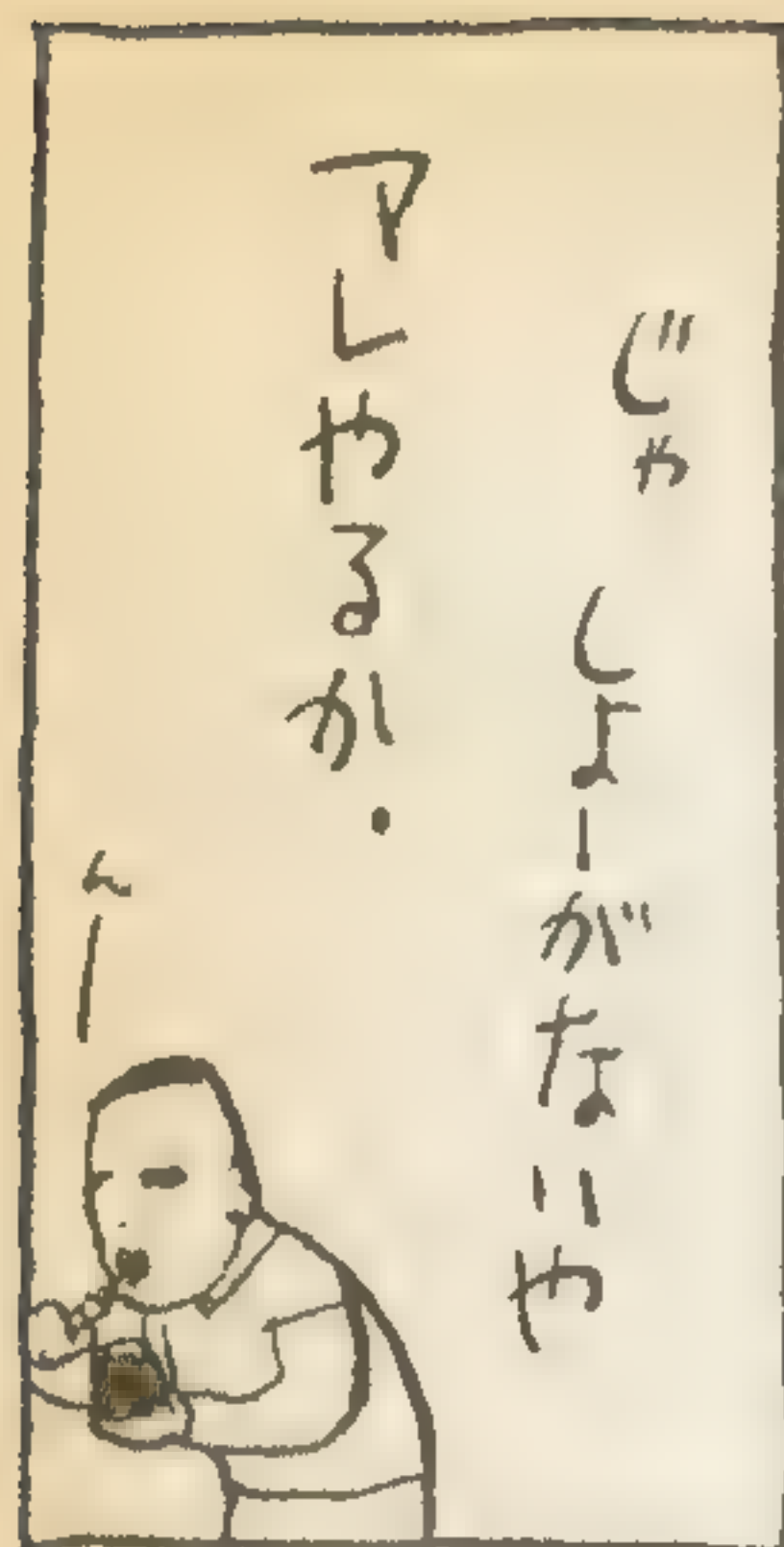
「ギャルゲーってのは  
アレだ、アレ。  
（ト）ルズと囲む麻雀  
ゲームの略デスカッ  
トデターー」



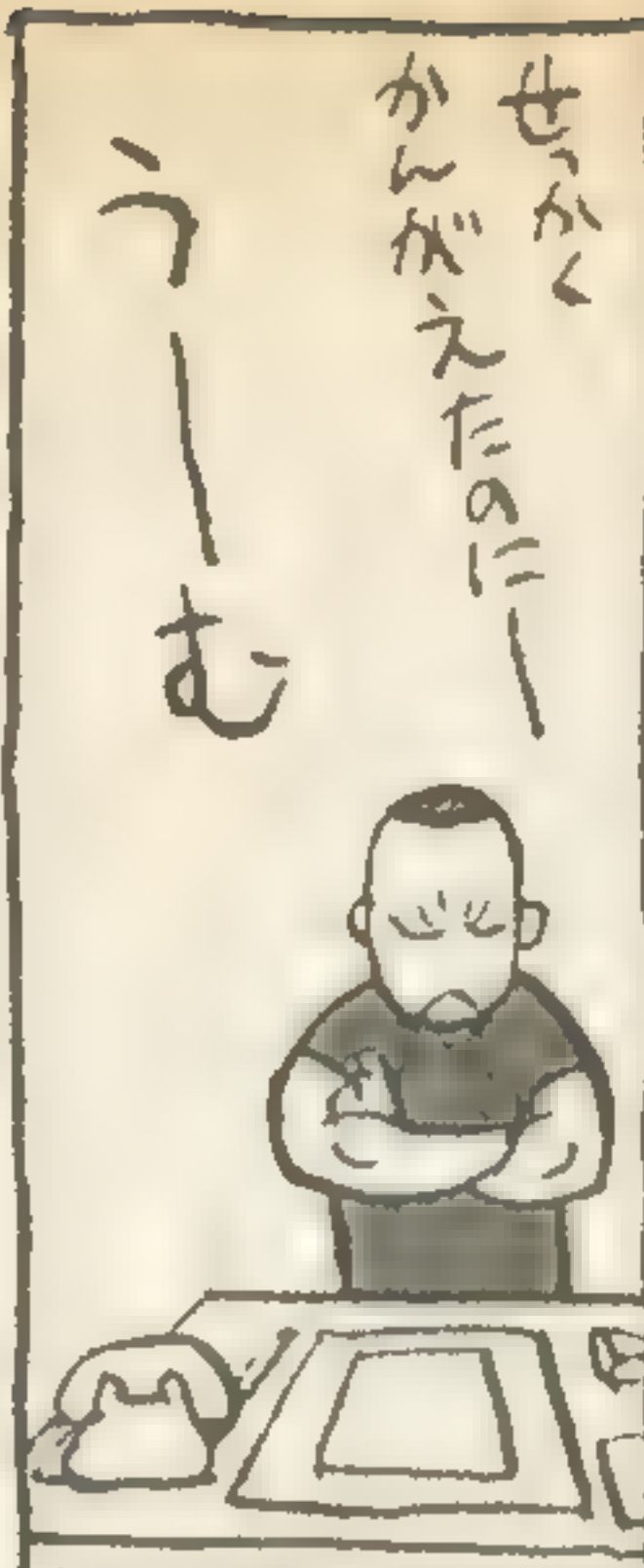
それは！







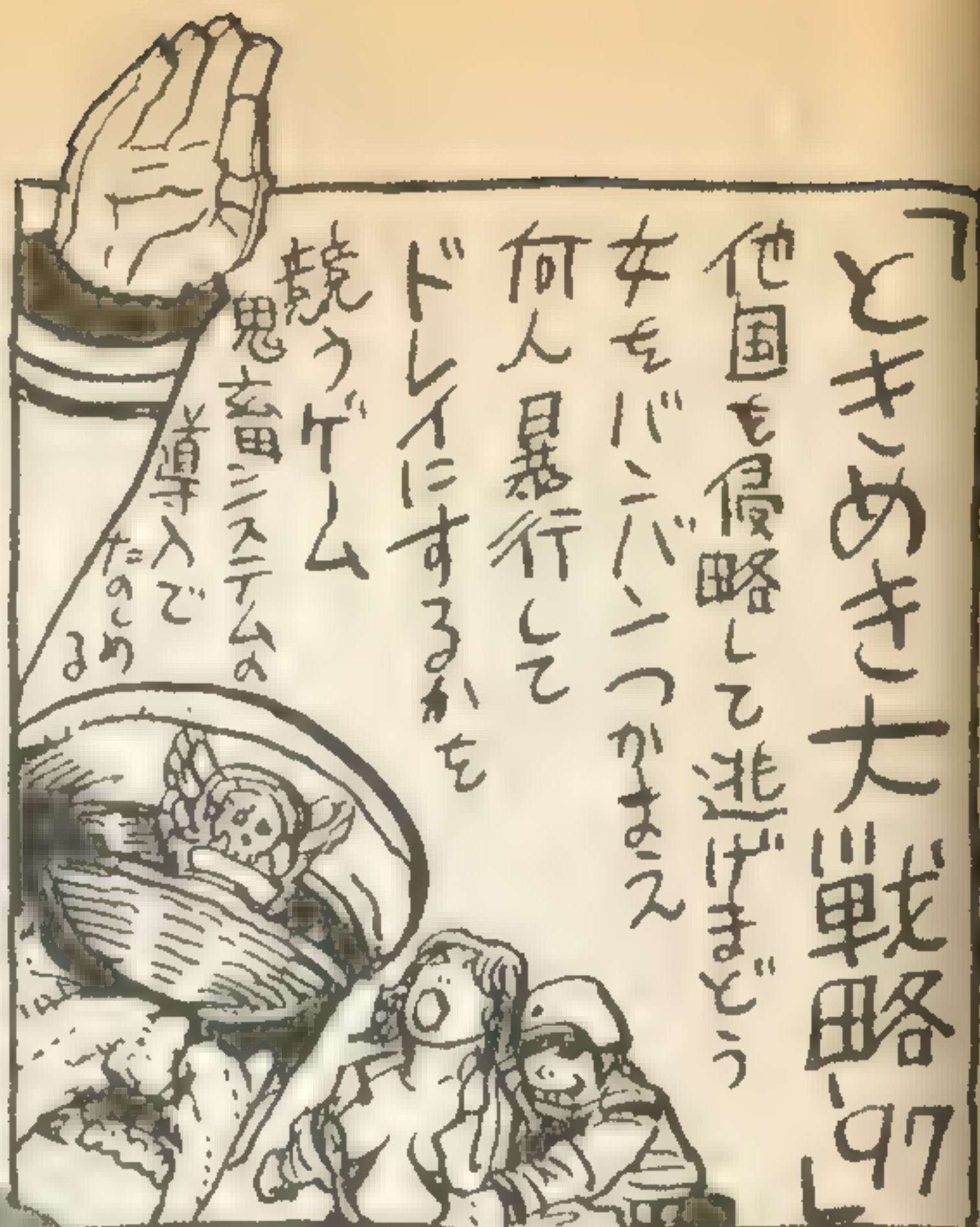
アしやるか。  
じゅーがなにいや



うーむ  
せふく  
かんがえたのにー



内容はその  
カベニして  
くれー  
うひー  
やっはり



とぎめき大戦略  
他国も侵略して逃げまどう  
女もバンバンつかまえる  
何人暴行して  
ドレイにするかを  
競うゲーム  
鬼畜システムの  
導入で  
たのしみ

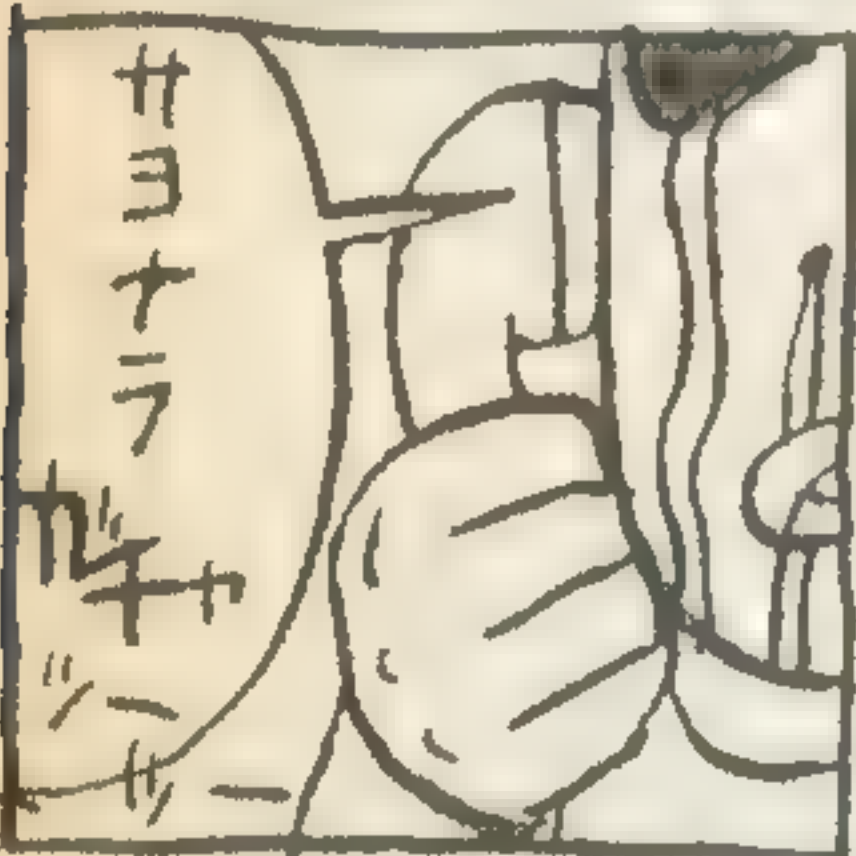


RRRR!

ナリメロ表現



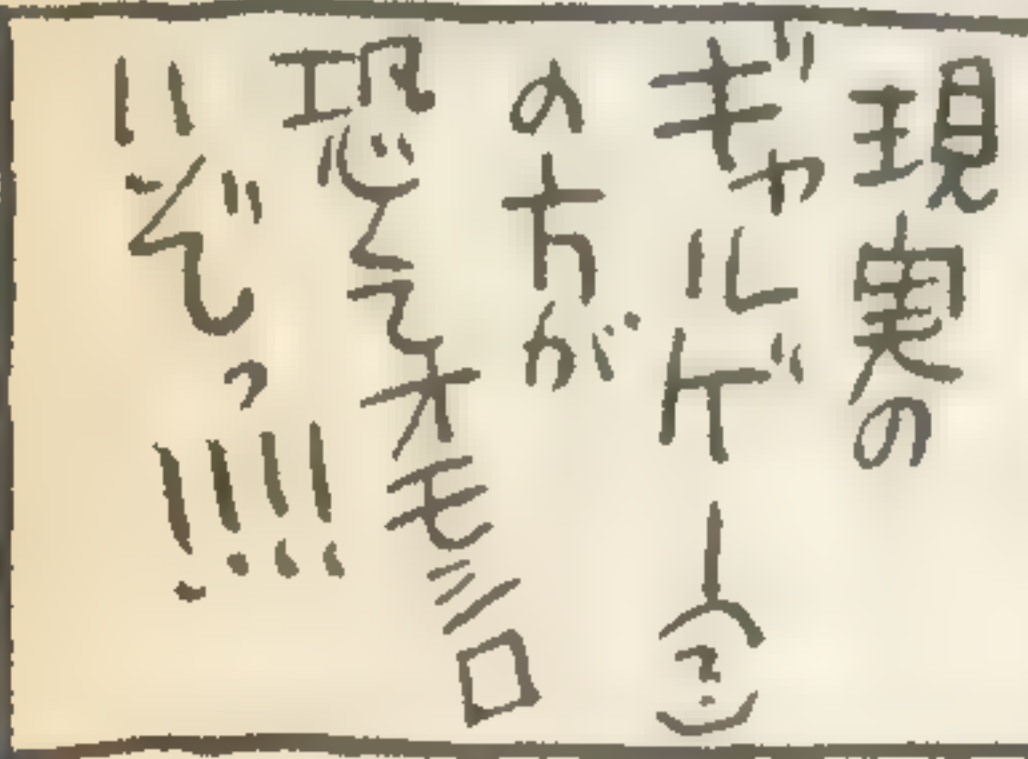
十二  
見てんのよ  
オラオラ  
あとは  
ニューフラフ  
ストーリーとか



サヨナラ  
カキ  
ジー



は



現実の  
ギルゲー  
のちが  
いぞろ  
!!!

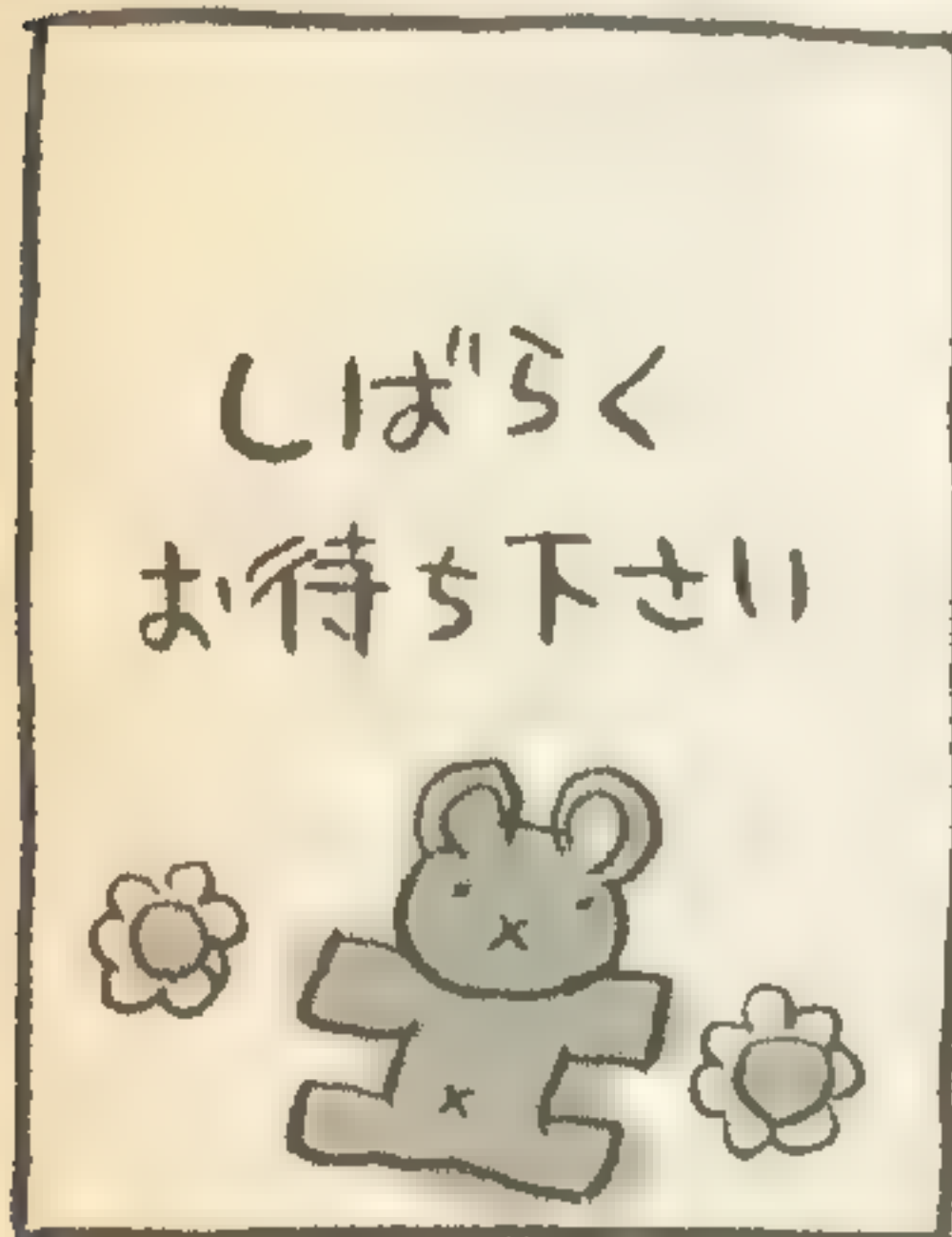


# 「女装同級生」

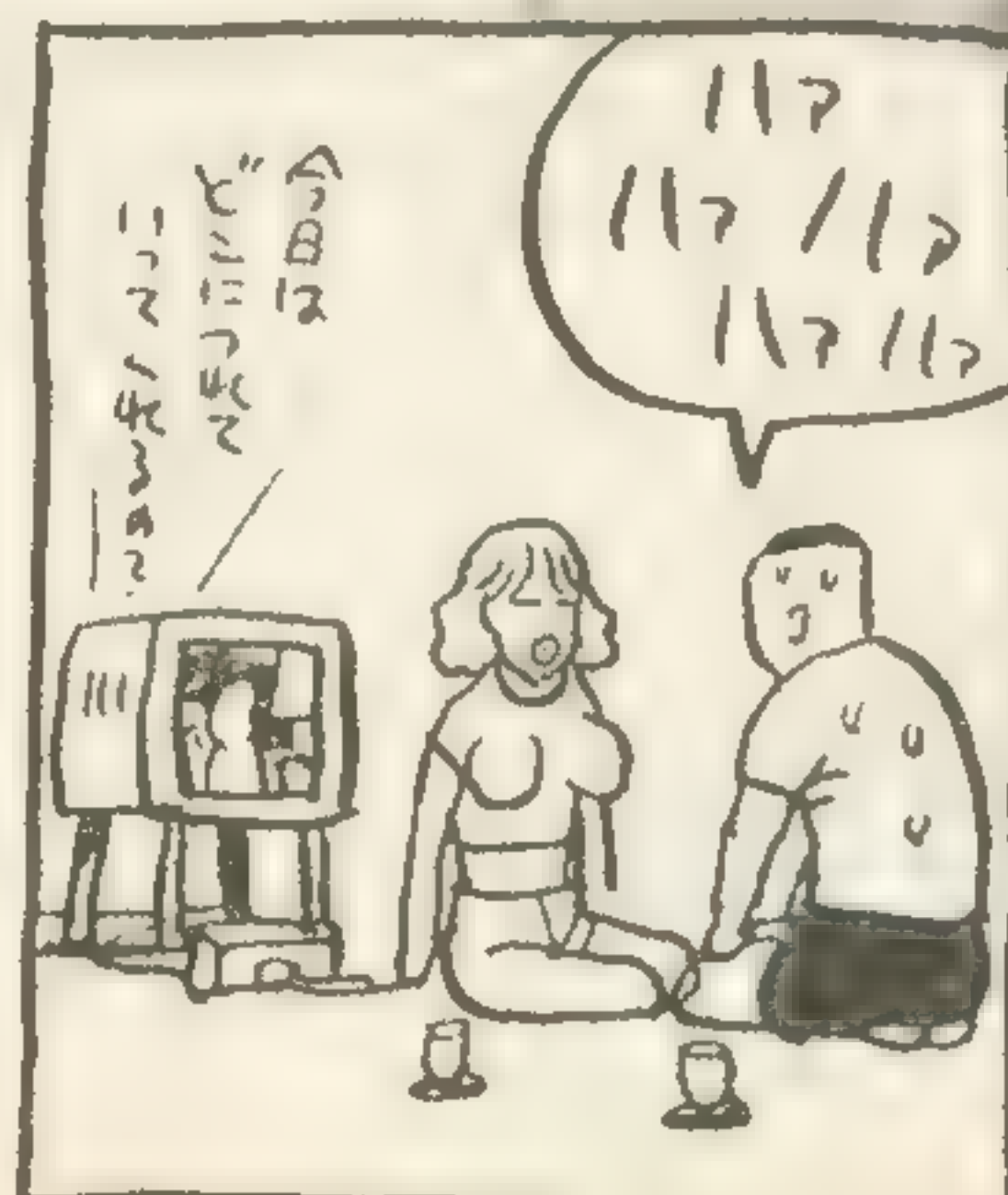
キミは女装して短大に  
潜入しとにかくバシない  
ように女子大生にまぎれ  
彼女をGETできるか!!  
というアドベンチャーシミュレーション  
バシると袋だたき  
にされた上を勢  
さしてしまうぞ。  
117117117117  
の恋愛ゲーム!  
Xの指導に  
トニー田中が  
登場する



資料なし

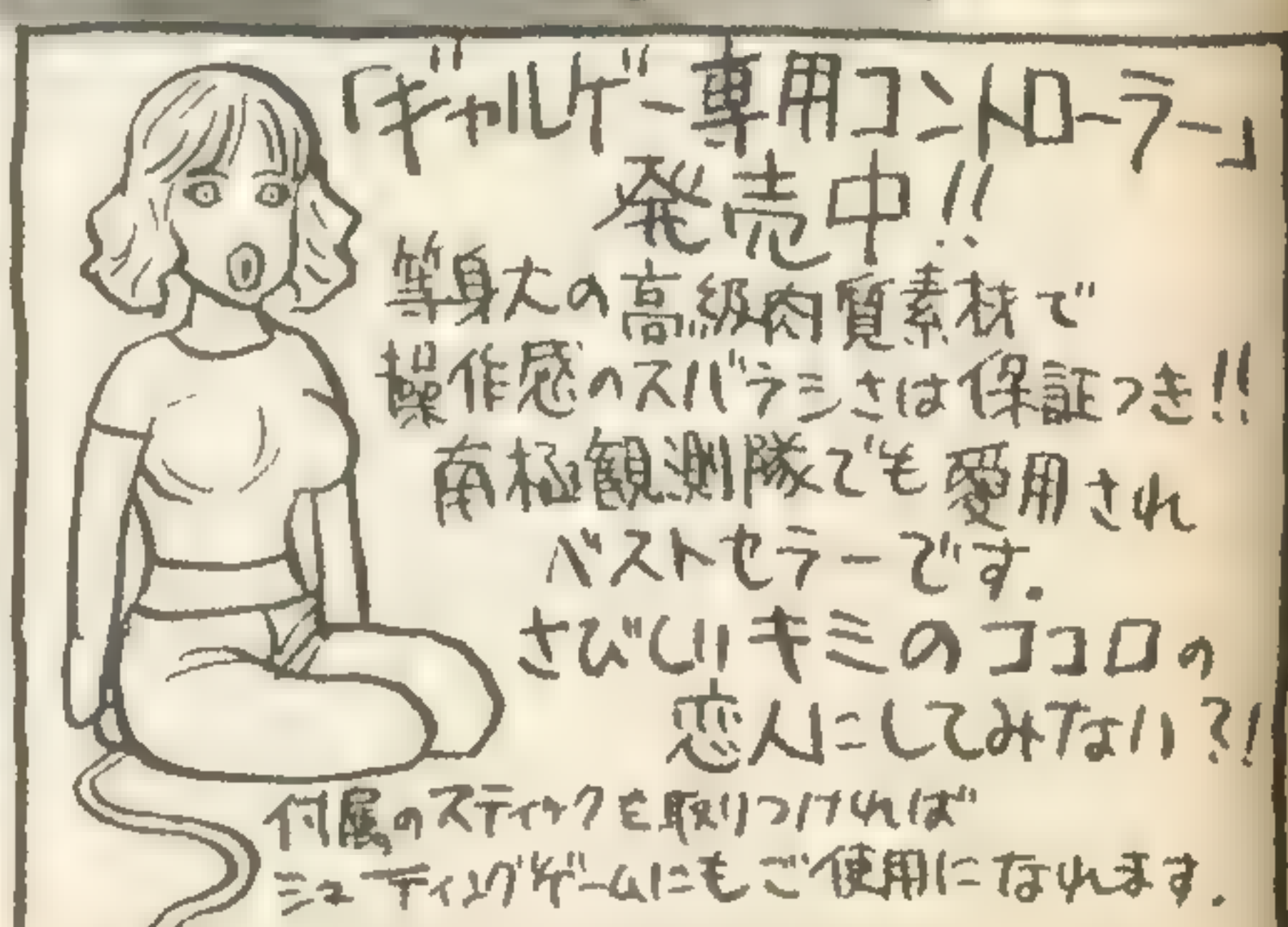


しばらく  
お待ち下さい



今日は  
どこに  
いって  
くるか

117  
117 / 117  
117 117



# 「ギルゲー専用コントローラー」 発売中!!

等身大の高級肉質素材で  
操作感のスバリさは保証つき!!  
南極観測隊でも愛用され  
バストセラーです。  
さびしいキミのココロの  
恋人にしてみたい?!

付属のスティックを取りつければ  
シューティングゲームにもご使用になれます。

E N D



総論に代えて

# 賛否両論、読者アンケートの声

様々な視点で眺めてきたギャルゲーの現状。では受け手であるユーザーはどのように捉えているのだろうか。前号の読者アンケートに寄せられた声を集めてみた。

これまで様々な形でのメーカーへの取材や作品評などを通してギャルゲーの現状を捉えてきたわけですが、皆さんはどのように感じられたでしょうか。元々ギャルゲーの存在意義には昔から賛否両論がありました。今、ギャルゲーが大きな注目を集める中で、こうしたユーザーの声もますます大きくなっていくようです。そこで特集の総論に代えて、前号の読者アンケートで寄せられた声の一部を紹介しましょう。現状を如実に表す結果になったのではないのでしょうか。なお文頭の◆は男性、◇は女性の意見であることを示しています

## ギャルゲー反対派

◆最悪。異常。サターン墮落の元凶。  
(東京都 BBC)

◆女の絵を描けば売れるという一昔前のエロゲーブームがさらに低レベルなものになってきたという感じがする。

(山形県 ビクトラー合金)  
◆ギャルゲーを無くせとはいわないが多すぎ。ゲーセンへ行けば格闘ばかり。コンシューマーはギャルゲーばかり(特にサターン)というのはいくらもな。なんとかして。

(東京都 シューティング馬鹿一代)

◆限りなく「ときメモ」に染まるコナミ。「サクラ」で金を稼ぐセガ。ギャルゲーは、人もメーカーも変える。(東京都 のる☆あど)

◇嫌。市場を活性化する勢いは良いのかもしれないけれど、ゲーム自体への印象が悪くなることがある。特に一般の友人たちにゲームーオタクと思われるのが辛い。全員がそうではないのだけれど、やはりギャルゲーマーはなんとなく気持ち悪い感じがする。女として。

(東京都 eye)

◆一時期、ときメモにハマったが、今はあんまり興味がわかない。テレビなどでとり上げられ、ハマっている人たち(部屋にグッズなどの山)を見ると、少しひいてしまふ。ある意味、エロゲーより恥ずかしいかもしれない。

(埼玉県 ブラックサン)  
◆バカばかり。クソゲーばかり。つまらない。プレイしないで言うのもなんなので有名どころはやりました。ときメモ? どこがいいの? 同(下) 級生? ナニそれ? ランス? アホじゃない? 金返せーって感じ。結局キャラの



みでしょ? 質が高ければしぜん  
とキャラも立ってくるけど。

(長野県 A.S.C)

◆なんかオタクみたいで嫌いで  
す。格闘とか生き物をゲームにす  
るのはまだわかりませんが、女の子  
をゲームにするのはちょっと……だ  
から手も握れないような女の子を  
相手にしてもおもしろくないの  
で、ギャルゲーは一度もやったこ  
とありません。

(長野県 小林大介)

△女から見て魅力的な女の子が少  
ない。あと、絵的にキャラの描き  
分けができてないのが一番イヤ。  
「ときメモ」しかり、同級生シリ  
ーズしかり:センチメンタル・グ  
ラフィティなんか、顔ぜんぶいっ  
しょやんけー!

(青森県 くりころりん)

◆顔半分「目」、ロリ声、スカス  
カで都合の良い設定。ダッチワイ  
フと同じ!! (東京都 森山歌林)

◆個人的には消えてなくなっ  
てほしい。ブームはブームで終わっ  
て欲しい。(愛知県 あんちゃん)

◆「ときメモ」でブームを作っ  
て、「ときメモ」がブームを終わらせ

ようとしている。ゲーム内容より  
も、このブームのおかげで声優の  
質が落ちたのが残念です。

(大阪府 ポチヨムキン)

◆やってる姿を彼女や親に見られ  
たくないなあ。(東京都 シュウウ)  
◆二匹目のどじょう狙い。しかも  
極めて閉鎖的な感じの作品ばか  
り。「ときメモ」はたしかにおも  
しろかったが、今の状況はあきれ  
返ってしまう。

(東京都 建部真一郎)

◆すごく嫌い!! っていうか興味  
ないです。特に最近のB級っぽい  
絵がらのギャルゲーって、買って  
る人いるんですかね……。PSで多  
いけど。(香川県 野崎和行)

◆ギャルゲーはブラックバスだ。  
その旺盛すぎる生命力は既存の生  
態系を破壊する。有限の世界にお  
いて、多様性は多数派によってお  
びやかされる。

(茨城県 永沼純也)

◆相原コージ「さるマン」の、H  
マンガのセオリーみたい。女の子  
(やらせる子)の回転寿司。

(神奈川県 はむすた)

◆ゲーム界もアニメ界も「美少女」

のおかげでだいぶ質が落ちてきて  
いる所がある。(千葉県 N岡)

◆女の子が出ることを売りにする  
のではなく、女の子が出ることに  
より広がるゲーム性を売りにして  
欲しい。(千葉県 TEM)

◆とりあえず美少女というメーカ  
ーの姿勢は、げんなりするってゆ  
ーか最近では笑える。

(神奈川県 透流かゆな)

◆一言で最悪。しかもゲームとし  
てレベルが低いのにそれを支持し  
ているのがコアユーザーという所  
が死にそう。今のギャルゲーを支  
持しているのはアニメおたくでし  
よう。(東京都 仮性人)

◆キャラ人気だけで大暴走してい  
る「センチメンタルグラフィティ」  
を何とかしてほしい。これでソフ  
トがコケ(略)。(東京都 C.K.R)

◆ギャルゲー人気っていうよりギ  
ャル人気よね:と「ファーストウ  
インドウ」騒動で感じました。

(福岡県 リュウの嫁)

◆最近のコナミはどうも「ときメ  
モ」一色といった感じがします。  
特にグッズは枕、シーツ、パジャ

マ、果てはトランクスマで発売さ  
れる始末。また、10万円の胸像や  
8万円金貨など、いき過ぎている  
と思います。ファンとして、どう  
にかして欲しいです。

(岡山県 ときめいてコアラ)

◆俺モチないから怖くて恋愛ゲー  
ムに手が出せないの。ゲームが面  
白からうがつまらなからうが現実  
がつらくなるから。やっぱ生のオ  
ンナの方がいいよな。

(宮崎県 寺岡正貴)

◆なんか、私ら生身の女の立場あ  
らへんって気イするし。確かに面  
白い奴もあるけど、結局それはセ  
ンス、話、ゲームバランスの勝利  
やん? 現実が虚構に勝るとは思  
わへんけど、悪シユミなラブコメ  
少年マンガをムリヤリ読まされて  
る気になったりするよ。女の子み  
んなコビコビだし。ムカつく。

(大阪府 伊集院健子)

◆本当にギャルゲーが人気なん  
でしょう? 声優人気なのは?  
昨今のコナミの「ときメモ」商売  
がなんとも……「ときめき」魂っ  
スカ、社長……

(神奈川県 吉田興信所)



◆ゲームを作ったらギャルゲーになった(下級生など)ならいいんですが、ギャルゲー作ったらゲームになった(FIRST)はダメでしょう。(埼玉県 中野猛虎会)

◆人気声優をウリとした宣伝はやめて！(当時の)マイナー声優を集めた「ときメモ」を見習え。

(宮崎県 ぶうかJターボ)

◆あまりの多さにオエーとなってしまふ。ゲームとアニメを勘違いしているものがほとんどって感じがします。コナミとレッドカンパニーの「みつめてナイト」も「ときメモ」と違ってねらいすぎててすごく嫌です。おどらされるアホオタクには閉口しますね。

(千葉県 飛燕てんおお)

◆ギャルゲーの「ゲー」の部分はゲームの略だと思うが、本当にゲームとして成り立っているのか疑問なものもある。

(千葉県 大里明)

◆ナイキとかたまごっちとかG-SHOCKと同じ。おたくとコレクターがとびついている現状では純粋にゲームを評価している人が支えている人気とは思えない。

(徳島県 冴月玄之丞)

◆正直に申しますと否定的です。キャラに個性がなさすぎていて、かつ媚びが入っています。結果として清純そうなキャラでさえ、一山いくらの娼婦に見えてしまします。(埼玉県 DEE)

◆ギャルゲーに出てくる女の子って、現実にはいたら同性から嫌われそうなタイプが多くありません？特に藤崎詩織とか。

(宮城県 佐倉めいる)

◆ギャルゲーが存在するのはいいんだけど、ゲーム雑誌のページを大量に占めるのはかんべんしてほしい。(大阪府 しーちゃん)

◆高度な人間独自の喜びをくれるゲームが無い今、睡眠欲、食欲、性欲の動物の3大欲で売るといった所までゲームの知的レベルが下がってきている証拠だと思うぞ。

(千葉県 永遠恒久)

◆つまらない。キャラはかわいいけれど、ブロックを組んでつくったような性格にしらける。

(大阪府 川元正義)

◆「美少女ゲームの真打ち登場！」というキャッチコピーで出た某ゲ

ーム…自分で言ってる恥ずかしくないの？(某伊豆Bのことね)

(愛知県 日高彰)

◆私は女のコだしよくわかりません。しかし、「ギャルゲー」という言葉は響きがよくないので公用語にはしてほしくないです(怪獣の叫び声みたい)。(群馬県 ばたいゆ)

◆ギャルゲーははまりそうなので手をつけずにいる。

(富山県 かいちよ)

◆ボクには興味がない。最近のサターン雑誌はそういう類の記事ば

かりで読む気も失せる。

(岐阜県 何の略っスか?)

◆ギャルゲーやること自体には何の抵抗もないけど、本物にも積極的に接しないと、本番がづらいと思う。(山口県 有賀ちなつ)

◆やりたい人はやればいい。でも自分は生身の人間のほうがいいので興味ないです。

(愛知県 ミスターSFC)

◆むかしのPCエンジンがつまらなくなっただのは、これらのソフトしかなくなっただからとしか言いようがない。(岡山県 鷹取敏弘)

## ギャルゲー賛成派

◆昔、メガドライブだった頃は、ギャルゲーばかりのPCエンジンをバカにしていた硬派なセガが好きたったが、今では別にギャルゲーだからといって毛嫌いすることはない。ときめきメモリアル、サクラ大戦は面白かったし、いいゲームはギャルゲーなんて関係ない。ギャルゲーばかりになるのは問題だが。(岡山県 KGB)

◆ギャルゲーとは美少女というよ

(大阪府 徹底紹介)

◆たしかに、今の女の子の半数ぐらいは(学生の自分の目から見ても)化粧濃い。10代のはずなのにやたらやたらケバくてこわい。夜中に徒党を組む等があり、恐ろしいので、ギャルゲーに行きたくなくなる気持ちは大いにわかるし、共感でき



る。もし僕もやれば、はまってい  
くのがわかるのでこわい。

(神奈川県 衣笠充章)

◆賛成。好きだから。サターンが  
生き残る道はセガのゲームとギャ  
ルゲーしか無いと思う。X指定復  
活しないかなあ(最終的にはパソ  
ゲー並に)。(兵庫県 北野義弘)

◆主人公が顔なしな点が決定的に  
嫌い。でもそうでなければ純粋に  
楽しめます。消極的賛成派って感  
じ。(滋賀県 よろずや)

◆うおおおこの絵は○○さんの  
絵じゃないか! いい、ほしい、  
と思う自分に気付く。自分って…

(佐賀県 まるろう)

◆いいんじゃないですか別に。俺  
も最近声優買い多いし(半年前じ  
や考えられねえっス)。明らかに  
「安易」なのは買いませんけど。

(神奈川県 KUN)

◆単刀直入に言っと声優次第、絵  
描き次第のイージーなビジネス、  
でも買ってしまうのは、俺はダメ  
人間だからか?

(岡山県 S.EAGLE)

◆ギャルゲー別にいいじゃない  
か。先月ニュースジャパンのテク

ノ依存症の特集で「ときめきメモ  
リアル」「声優ブーム」をつるし  
あげていたが、偏見としか考えら  
れない。現実の恋愛が出来ない、  
人付き合いが出来ないことが、ゲ  
ームやインターネットのためなん  
て、何かおかしいと思いませんか。  
(和歌山県 片桐伸昭)

◆いいじゃないですか。ゲームが  
つまらないのはギャルゲーが悪い  
のではなく、作った人が悪いと認  
識すべきです。

(大阪府 谷本健二)

◆ギャルゲーは「本格派」への入  
門編の役割を果たすビギナーズテ  
キストたりえます。私は「あすか  
120%」で格ゲーの面白さを知  
り、ストⅢ等、「本格派」を目指  
しました。良質のギャルゲーは、  
「ギャルゲーマー」を「ゲーマー」  
にしてくれます。賛。

(奈良県 二階堂イカス)

◆楽しめればいいと思う。どうせ  
なくなることはないジャンルだと  
思うので、あとはユーザーの問題  
だと思う。

(鹿児島県 わくわくティセ)

◆安易なものとはともかく、大好き。

でも虚しい。それでも好き。でも  
本当は下らない。そう思うことで  
マトモを装っている? と悩んで  
いれば許されるとでも思ってい  
る? 誰に?

(千葉県 ペロリーヌ)

◆エロだろうが、純愛ものだろう  
が、ゲームとしてちゃんと出来て  
いれば人気が出るのは当然。悪く  
ないと思う。(愛知県 タコ仙人)

◆こんなにギャルゲー出すなら、  
美少年ゲームも出してほしい。今  
のところアンジェリークだけじゃ  
ないか!! (東京都 みきぶー)

(岐阜県 ユリ・ゲラー)

◆男の子にとって都合のいい話ば  
っかりですよ。私だってジャニ  
ーズ系の男の子がわんさか出てく  
るゲームならやりたいわ。

(岩手県 本田多駆刀)

◆人生で一番多感な時期(高校の  
とき)にPCの同級生にハマって  
から、私の人生狂っぱなし(笑)。

(福岡県 ガリガリ君)

◆好きな人にはたまらないが、そ  
うでない人には近付きがたい世  
界。望む人がいる以上、存在して  
もいいと思う。レベルの低いモノ  
マネもちゃんとユーザーは看破す  
ると思う。ただ悪貨は良貨を駆逐  
する可能性が少し不安。

(大分県 七門)

◆賛成です。ゲーム性は確かに引  
つ掛かりますが、かわゆくて素直  
な女の子が居るのは、やっぱり嬉  
しいんで。

(神奈川県 松山伸一郎)

◆とりあえずやりたいやつだけや  
ればいいと思う。キラいなやつが  
変に口をはさむ必要はない。

(静岡県 牧田憲介)

◆ゲーセン店員としてはちよっと  
イイ商売である。やはりときメモ  
のプライズ商品はよく売れる。

(東京都 BSR)

◆面白いからどうとも思わない。  
セガの規制は偽善であり、ただの  
保身であり、要するにカッコつけ  
なのだと思う。

(鳥取県 岩田哲二)

◆私は女性ですがいわゆるギャル



ゲーと呼ばれるゲームは大好きです。最初はやはり「ときめきメモリアル」でした。これからもっといろいろなゲームがでてくるんでしょうね！

(栃木県 インドラ)

◆拒みはしない。

(大阪府 永パ郎)

◆アニメや漫画もそうだけど、最近のゲームに出てくる女の子って昔と比べたらスッゲーかわいくなつたと思いませんか？ こんだけかわいけりゃそりゃ人気が出るのもうなずけるってもんですよ。でも「ときメモ」だけはどーも好きになれん。

(石川県 鈴木英二)

◆「ときメモ」がきっかけでPCエンジンを購入したくらいだから、ギャルゲー大好きです。今の状況はすごくいい事だと思います。

(大阪府 3点FX)

◆ギャルゲー(同級生2)やるために25万だしてパソコン買った。人生にくだないし!!

(静岡県 悠良ゆら)

◆受け手も送り手も最初から虚構であるコトを認識しているという点では、生身のアイドルや役者を

対象とするのよりも健全であるといえる。

(静岡県 岡本晋)

◆声優さん失業対策に一役買つてると思えばいいんでないの(ま、近頃は特定の人しか使わない様だが)。

(茨城県 VR-4)

◆ジャンルが僕の苦手なシミュレーションやアドベンチャーにかたよっているので他のジャンルでも出してほしい。

(神奈川県 深谷俊臣)

◆面白ければ、いいと思う。ゲームはそれが一番だしね。

(埼玉県 でんぶ)

◆自分はやらないけど、今のこのせちがらい世の中には必要なものではないでしょうか(ただ、EV Eはやってみたいと思う)。

(神奈川県 水野圭一郎)

◆たるたるソックスで茶色でたまごっちでピッチでプリクラなカンジーの世界最強の自己中心生命体。ギャルゲーはそんな♀に疲れた男達の逃げ場なのかもしれません。男の理想がたっぷりつまりますしね。

(愛媛県 安藤久雄)

◆ゲームの媒体がROMからCD-ROMになり声を使える様にな

ったのがギャルゲー人気に火をつけたと思う。ギャルゲーはもっと話を煮詰めたらもっとよくなると思う。キャラで勝負というばかな考えはやめた方がいい。

(大阪府 D2M2(?)

◆私は自称ギャルゲー女王なので、リストが増えること自体は嬉しい限りです。でもゲーム自体が好きなのでグッズもいらないし、CDも、限定版もいらない。映画化や歌手デビューなんて行き過ぎだぞ。(新潟県 宿許はるか)

◆ハマってます。かわいい女の子は心が和むのう……。今までやったギャルゲーは数知れず。そして、これから……。今注目してるのはネクストキング。電プレのCDに入ってたムービーを見て惚れた。でも女の子が出てれば、何でもというワケではないぞ。つままないゲームはやっぱある。

(大阪府 風我明)

◆「同級生」などエルフの作品などで何回徹夜したか、もう数え切れないほど、個人的に大好きなジャンルです。ただ、安易なシナリオ、おざなりなグラフィック、声

優だけがウリ、どこかでみたシステムといったものの多さには閉口してしまう。(愛媛県 HIDE)

◆女のくせになんです、キラいなジャンルではないです。EVEとか野々村とか質が高くて楽しい。ただ：粗悪なものも出てくるような気がします。

(長野県 高峰秋良)

◆元々みんなギャルが好きで、ゲームがやつとギャルを表現しきれなくなっただけだと思う。

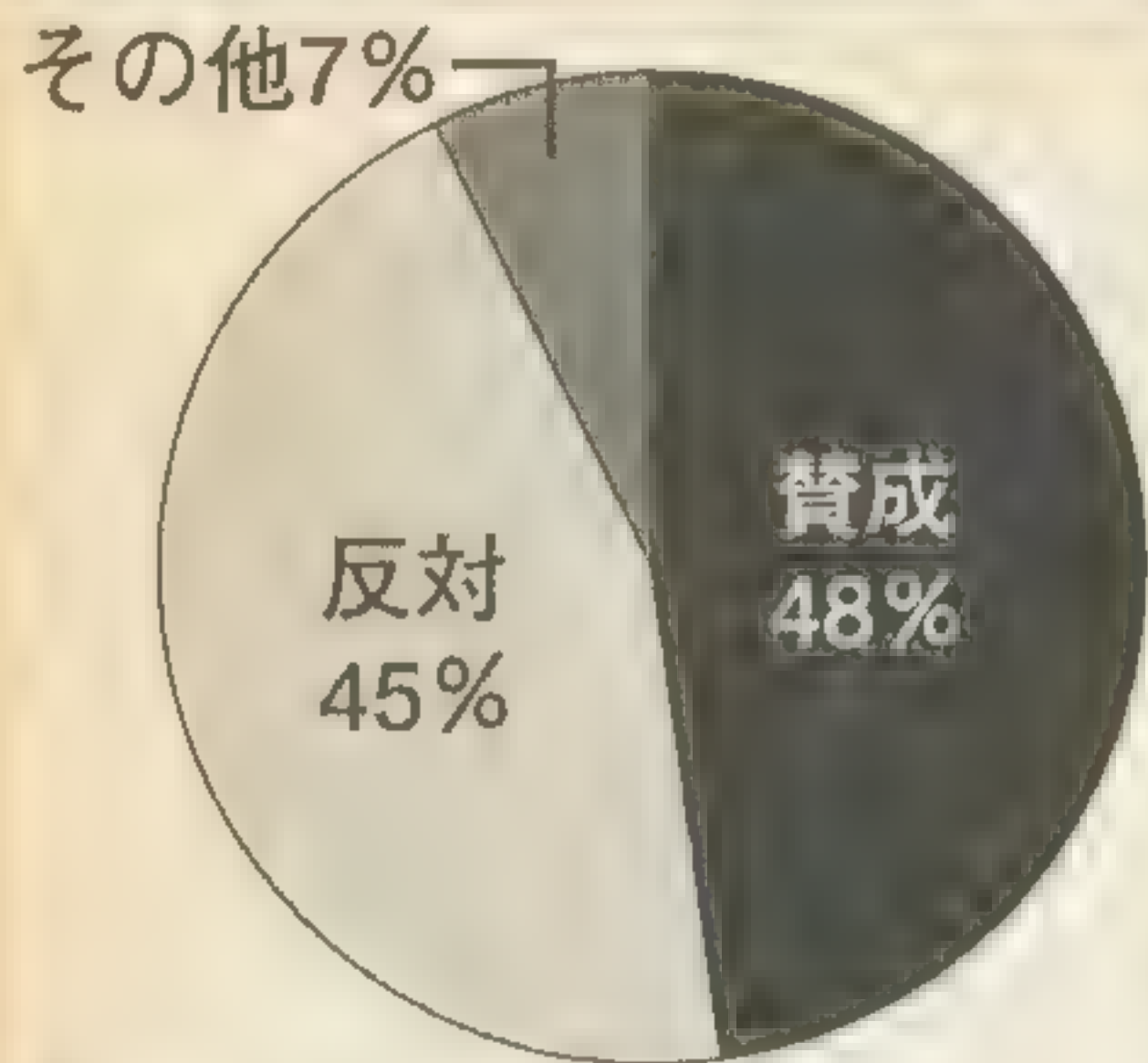
(広島県 )

(鹿児島県 郭公下蔵)

◆つい最近まで、ギャルゲーは2次コンのオタクな男の子だけが楽しむ物、という偏見をいだいていました(ごめんなさい……。ところが、たまたまプレイした「ときメモ(サターン)」の楽しいことー操作性が良く、ついつい遊びこんでしまい、気がつけばオールクリア。続けて「トゥルー・ラブストーリー」「下級生」にも手を出し、これらも女の子全員をク



## ギャルゲーアンケート結果



賛成と反対がほぼ同数に分かれるという結果になりました。賛成派は消極的に認めるという意見と、作品の質によるという意見が多く見られました。反対派は生理的・感情的に認められないという声が多かったようです。その他は興味がないのでわからない、関心がないといった層でした。

めのことなので、それはそれでかまわない。駄ゲーばかりなら問題だけど、そうでもないみたいだし。  
(山口県 T ES)

リアする始末。現在どっぷりハマっています。マジメに考えれば、女の扱いがヒドイ、とかも思いますが、ゲームと割り切って楽しんでいます。

(埼玉県 阿部由美子)

◆「暗い」「オタクっぽい」「架空と現実の区別がついていない」等ギャルゲーに対する批判は、保守的な人々がゲームに対してしている批判とほとんど変わらないことをよく認識すべきだ。

(静岡県 杉山剛)

◆「ゲームキャラと現実の女性を混同するようになる」という批判を聞くことがあるが、大多数のプ

レイヤーはゲームはゲームだと理解した上で楽しんでいると思う。ゲームというものが「別世界」を具現化したものだとするなら、その一つの形態として恋愛ゲーム、つまりギャルゲーがあっているのではないか。

(岐阜県 ジークフリート)

◆いいです。「トゥルーラブ」「サクラ大戦」のファンなんでOKです。でも世間の目が冷たいんだよね。やってみてから判断して欲しいよ、本当。

(東京都 ランドウ ユキミ)

◆ゲーム人口も増えて、ゲームをする人のニーズが多様化されたた

## 編集部から

ギャルゲーが売れている。これは紛れもない事実だ。専門誌の露出も多く、セールの露出にも期待の新作ランキング表の上位にもギャルゲーが登場している。中には既存のジャンルに負けない作品性を持った良質なソフトも存在している。だが、大多数はゲーム性の核に女の子が存在しているのではなく、ただ美少女が画面に登場するだけの、ゲームとして安易な商品ばかりで、全体のイメージを下げているのが現状だ。特に漫画やアニメの質の低下から、アニメ絵に対する評判が芳しくない。これが必然的にアニメ絵を多用して偶像化された女性像を描くギャルゲーに、一般ユーザーから偏見が持たれる。因になっていることも確かだろう。

しかし、こうしたゲーム制作が続けば現状のギャルゲーブームも沈静化に向かうことは間違いないのではないか。完全にジ

ヤンルが無くなることはないだろうが、一部の良質なソフト以外は売れなくなる日も、そう遠い日のことではないだろう。制作者は何よりこのことに早く気づき、現状の作品制作を真摯に見つめ直す必要性があるのではないか。

ギャルゲーという言葉集がジャンルの蔑称として用いられている点は歴然とした事実だろう。しかし、今後良質な作品が多数登場していくことで、良い意味で現状のギャルゲーという言葉集が使用されなくなる日が来るかもしれない。その中で恋愛シミュレーションという括りや、アドベンチャーゲームなど既存のジャンルの一作品として捉えられることになるのかもしれない。いずれにせよ、その流れを変えていくのが作品の力や制作者の志であり、なによりユーザーである私たち自身の姿勢にあるのではないだろうか。  
(編集部)



街で見かけた



# ギャルゲー、賛否論!?

身も心も清らかで純粋な美少女、その象徴といえば……小野さんです。

未練があつたりして、なかなか青春を謳歌できないでいます。そんなある日のこと、柴田くんに、町田在住の造形家ケンゾーさん（30歳、元漫画家の美人妻



もと陸上部の駿足を生かし、長野まで逃げきろうとする柴田くん。

23歳の誕生日を編集部で椅子寝しながら迎え、かなりブル入ってる柴田ギャルゲーくん（祝23歳、独身、レバニラ好き）。アサノタダノブを意識してポーズしても、どうもハザマカンペイに似てると言われてしまう情けない若造です。そのくせクロダミレイ似だった元彼女にいつまでも



家の冷蔵庫を開けたら中のものが腐敗していたかのような気分の柴田くん。

クちよつと忙しいんで、かわりにそれを使って異次元の少女に鏡を渡しにいつてもらいたいんデスよ」少女と聞いて、女の子好きな柴田くんは「少女といえば、やはり美少女だね。ヨシ！」と期待を込めてワープします。するとそこは異次元の世界。部屋の中には真っ白なシ

あり、喘息持ち）から、奇妙な小包が届きます。中には手紙と不思議なかたちをした鏡、そしてケンゾーさんそっくりな人形が……。『柴田くん。その人形は次元間移動装置です。ボ

ーツに身をくろみ、背中を丸めて眠っている少女。その思わず抱きしめたいようなかわいいうしろ姿に、柴田くんの心の汽笛はポッポ！と元気良く鳴り響きます。ドキドキしながらそつとシーツをめくると、そこには……  
「シ……おはヨウ」小野さんですー！ そうですー！ ギャルゲーといえは小野さんです！ そこにいたのは前回迷宮で朽ち果てたハズの小野美少女さん（34歳、独身、パーフェクトV導入予定）。まさにこの世の果てのような少女O—NO「成体」です！  
「う……うわアアアア！」その超強烈な美しさに、柴田くん（23歳、独身、欠食児童）はまるで抜け忍のように窓か



どんな芸術でも色あせ、どんな女優もひれ伏す小野さんの美しさ……

ら逃げ出し、つまずき落ちて頭蓋骨を脱臼、再起不能に陥りました。  
「素晴らしい……」ピクピクいつてる柴田くんを満足げに見下ろし、再びまぢみかに返り咲いた小野さん（34歳、独身、まぢみか復活ちよつとうれしい）は、夢の続きを見るために、天使のような寝顔で再び眠りについたのです。



# RENJI MURATA

「豪血寺一族」のキャラクターデザイナーとして、またイラストレーターとして広く活躍する村田蓮爾氏に聞く。



**Q1:** ギャルゲー特集ということで、美少女のイラストをお願いいたしましたが、今回のイラストのイメージやコンセプトがあれば教えてください。

**A1:** 発想は割と単純ですが、僕の絵としては非常に珍しい学生服など描いてみました。たまにはいいね。

**Q2:** 村田さんのイラストは大変緻密で美しいですが、作品を描かれる時にこだわられていることはありますか？

**A2:** 絵そのものがこだわりであるし、また過程の中においては、こだわりはありません。

**Q3:** 村田さん自身はギャルゲーはお好きですか？ また、どう思いますか？

**A3:** ギャルゲーやったことないんです…。悪いとはちっとも思いませんけど。

**Q4:** 今してみたいお仕事は何ですか？

**A4:** 漫画。やりますよ。来年ぐらい。

**Q5:** 仕事以外で興味のあることはなんですか？

**A5:** マシン・エイジのデザイン。

**Q6:** 今注目しているアーティストは誰ですか？

**A6:** 特に今っていうのはありません。ずっと注目している人は、大勢います（エドムント・ルンブラーやヴォルフガング・E・クレンペーとか）。

**Q7:** 最近気に入っている作品（映画、TV）があれば教えてください。

**A7:** 「トキワ荘の青春」はロマンチックに観ると、良かった。

**Q8:** ゲームはよくプレイされますか？ また、心に残っている作品があれば教えてください。

**A8:** 僕、ゲームしないんです。昔々にあった「レ

ースドライビング」に、ちょっと入れ込んでたくらいです。

**Q9:** 最後にゲーム批評の読者に対してメッセージがあればお願いします

**A9:** 知識を得、深く思想を巡らせて、そして出来ればそれを能動的に生かせる（これが大切）ようになって下さい。

## PROFILE

旅行代理店、コンビニ、パソコンのソフトハウス、アーケードのゲーム会社を経て、'97年フリーランスに。現在の仕事は「ウルトラジャンプ」、「快樂天」の表紙、ニュータイプの小説の挿絵など。来年は今走っているアニメーションと、ゲームが2本それぞれ出る予定。



# 悪趣味ゲーム絶行

第十二便

「花のスター街道」

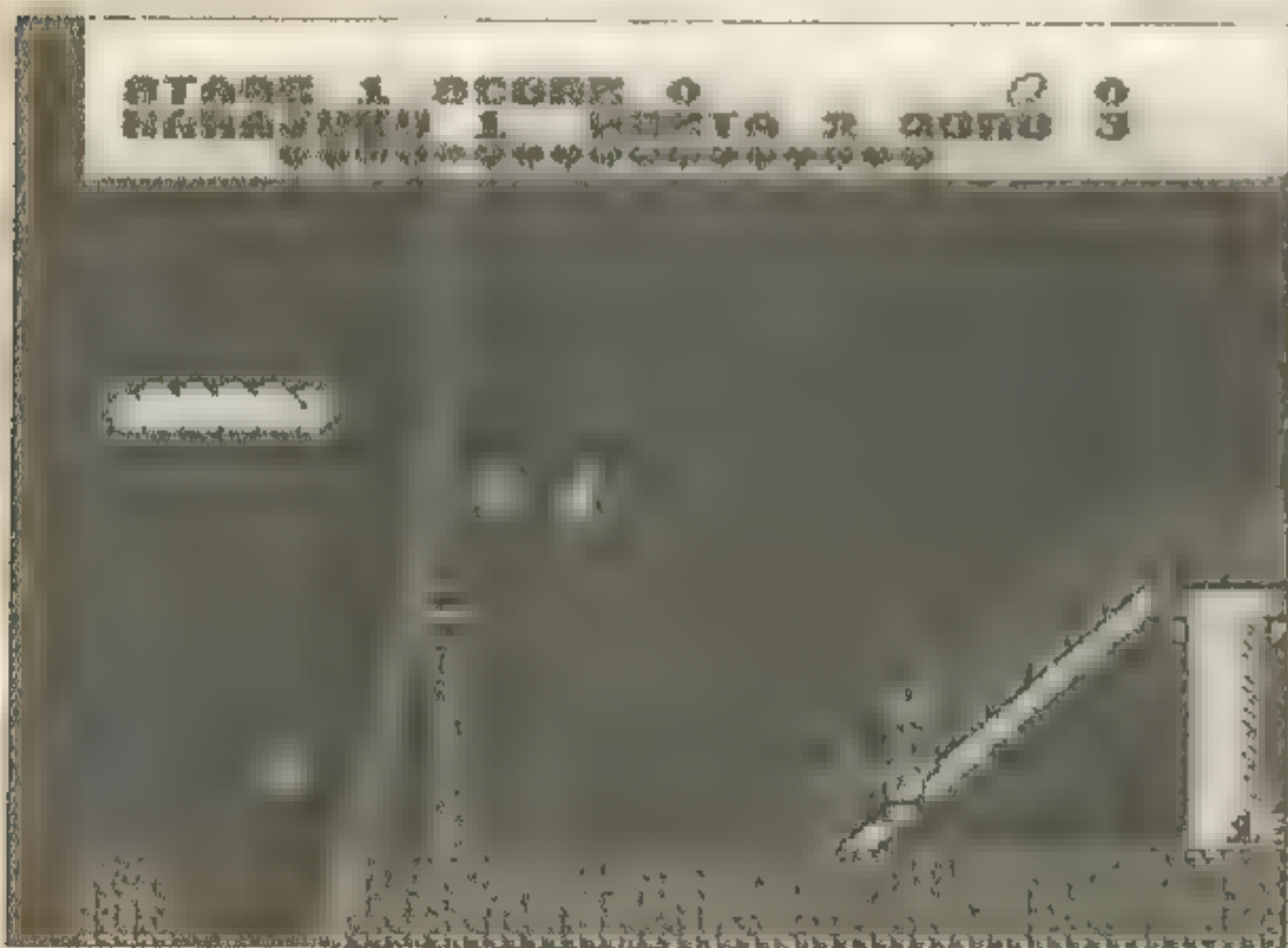
がつぶ獅子丸

## ファミコン初期から続く アイドルゲームの世界

芸能界とゲーム業界。ファミコンのいにしえよりその切っても切れない関係は脈々と現在まで続いていますが、かつてこの（芸能界系）ゲームジャンルほど「看板の偽り」に騙されたことがあっただろうか。獅子丸このさい白状しちゃ弱いっす。ミポリンにストーリーカード電話できるかと思ってディスクシステムをゲットしましたし、小川範子に「オハヨコ」と喋らせる為だけにCD-ROMも購入しました。最近ですと、ゲーム以外では一度も見たことがないすきゅ

みえや、気味の悪いポリゴンで本人のケミカルっぽい印象だけをクローズアップされたアムロのゲームもありましたが、ところがどっこい。ゲームの方はそのほとんどが震だった。版元の事務所はぼつたくり、作る方はファンのことを全く考えない。とりあえず入ってりやファンは買うだろうという意識から一步も向上していない制作姿勢はアニメのキャラゲー以下ですが、アイドルゲームがメジャーになりきれない要因に、未だに作品に対する制作意識が向上していないことによる部分が大きいのではないかと思うのですが如何な物でしょう。ちなみに元アイドルがゲームを作ったりすると出来はも

つと悲惨ですが。んでもって今回はそんな芸能界を舞台にしたファミコンゲームを紹介しますがさて、芸能界とアクション。この2つのプロットを1つにしたゲームは成立するだろうか。驚くべきことにそれは現実には存在します。その名は「花のスター街道」。タイトルが妙に耳に残りますが「芸能界アクションゲーム」という超斬新（そのまんま）なゲームジャンルを提唱しています。発売元がビクター音産（株）だからというところに起因しているのでしょうか、芸能界とアクションゲームをくっつけようと考えた時点でプロデューサーの目にどんなゲームが見えていたか計りし



タイトルからして演歌系を想像しますが実際どうなのでしょう。

れませんが着想自体がはつきりいって心底しようもない。ここまで外れたセンスを生み出すのは、何か別次元の邪悪な意志に制作者が操られていたのかと勘ぐりたくなるほどの出来映えで



す。スターになることが夢の博多出身のモエタと広島出身のゴローの2人が、デュエット歌手を目指すべく芸能プロダクションのオーディションを受けるために東京に出てくるというストーリーの横スクロールアクションゲームで、自機が2人のキャラクターを方向キーの上下で離したりくっつけたりしながら同時に移動やジャンプなどの操作をすることがゲーム性の勘所です。これが実に斬新だと思うのですが**斬新なだけで**した。操作性は地上最悪です。どれぐらい最悪かともうしますと、**エンジン**の**ヴァリス**くらいと言えれば解る人には解ってもらえますでしょう。か。まんまマリオのステージ構成で、片方のキャラクターが引っかかる問題を開き直ってゲーム性にしており、わざと操作性で難易度をつけています。ほんまにビクター本社に火をつけに行こうか。パッケージイラストと似ても似つかぬB&Bの様な自機キャラはどっちがどっちだか解りませんが、区別のためか2人のシャツにはUと

Aのロゴがついています。ちなみに2人はハタノモエタとトヨタゴロー。名前とは**全然関係ありません**。ゲームは各ステージが原宿、青山、新宿、渋谷、六本木の、東京を舞台にした全5面のステージ構成ですが、ビジュアル的に各場所の雰囲気表現しようという考えは最初から断念しています。あるのは歩道橋と街灯くらいで、原宿どころか全てのステージがまる**で惑星ソラリス**が幕張です。敵キャラは東京の街の人全てで触れた瞬間**絶命します**。田舎者に冷たい都会氣質を如実に表現しようという企画者の狙いがあったかどうかは余人の知るところではありませんが、スタートした瞬間いきなり暴走族に襲われ訳も分からずモエタとゴローは死んでしまいました。ほんなごつ東京はおそろしか所ばい。二人の武器として、**マ**ークの**カリスマ波**を発射できます。一発命中すると敵キャラは硬直し、2発命中すると相手がカメラマンだろうと女子高生だろうと**無音で暗殺**しますが何故かヤンキ

ーには効きません。硬直した敵キャラを2人の間に挟むとゴールディスクやアイテムが手に入ります。たまに挟んだ瞬間自機が死んでしまう敵もいますが取説にはこれっぽっちも説明がありません。ゲームは東京の人間を殺しまくってステージごとにアイテムと必要な数の**ゴールドディスク**を集めて各スペシャルステージに立てばステージクリアです。各面の必要アイテムが1面がデモテープ、2面が楽譜に、レコード、ビデオカメラと、芸能界になじみ深い物なのかその意図は全く伝わりませんがさすがビクターと思いましたが、最終面のスペシャルステージBU D O U K A N への究極アイテムが今はなきV H Dなのは思わず涙をさそいました。このゲーム、まるで企画屋が芸能界に對するいい加減な知識から妄想を膨らませたのか、正直言ってこれ位失敗するのも難しいくらい失敗しています。世の中、ど

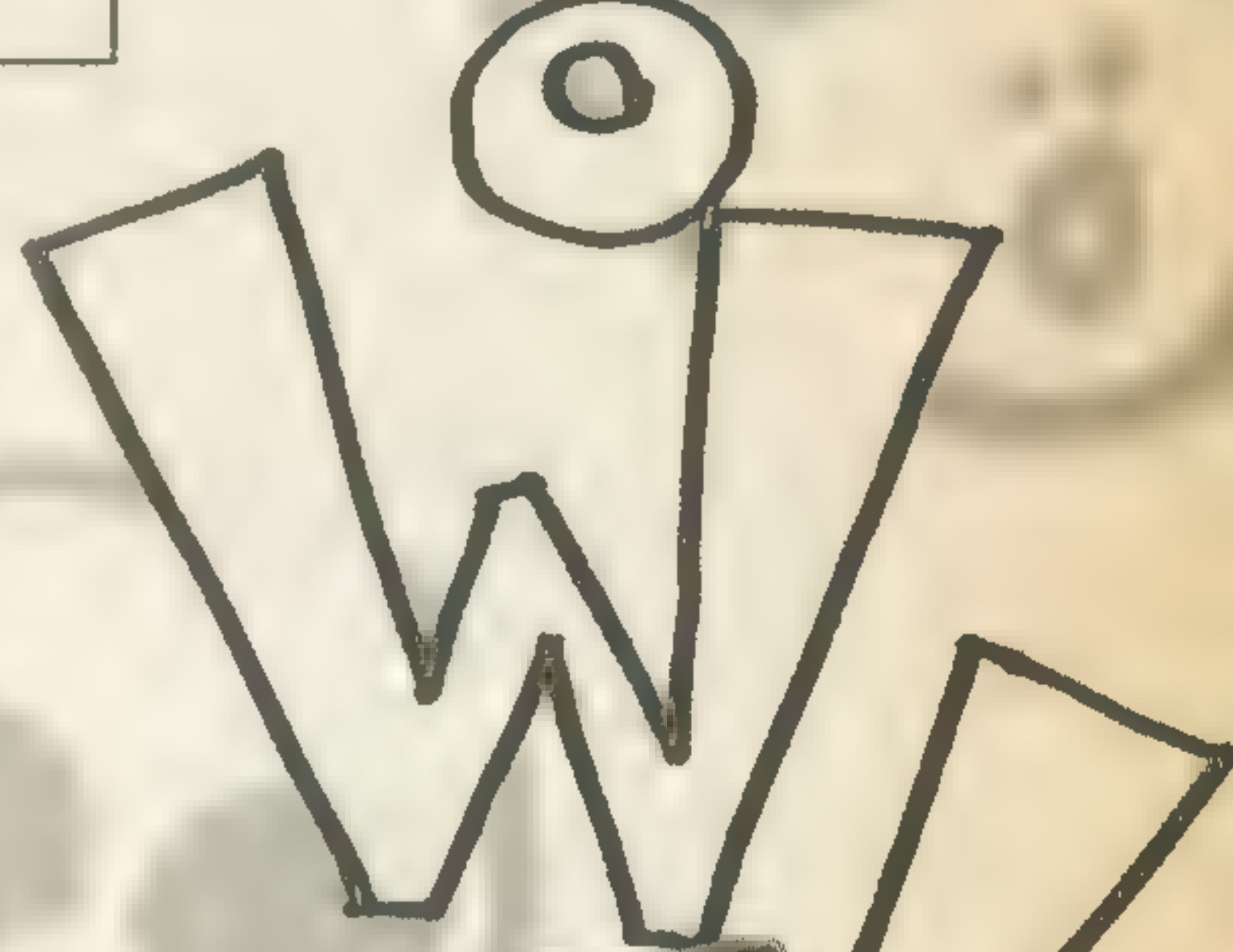
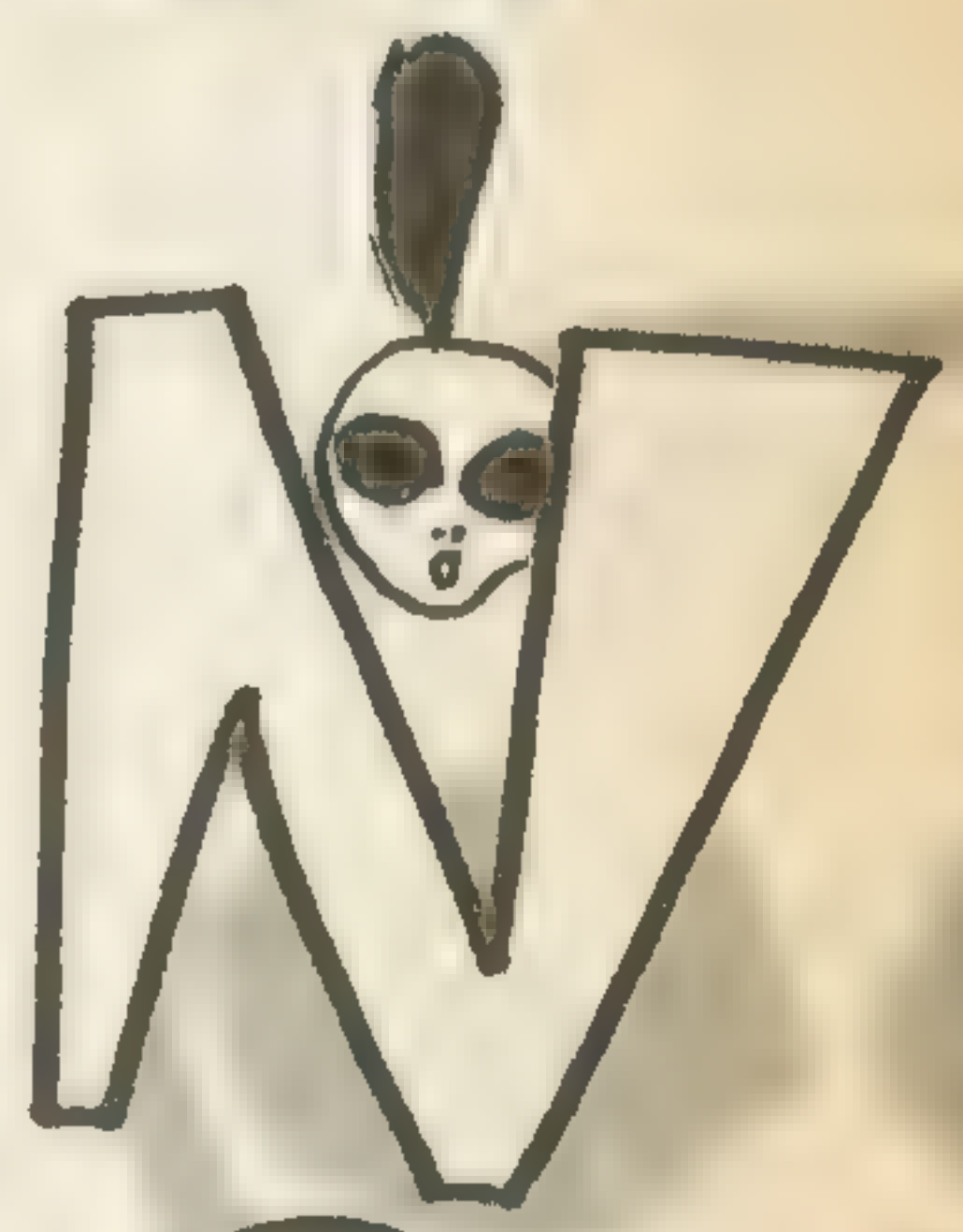
んな素晴らしいスタッフに恵まれようと、こうも初めの一步で間違えはどうしようもないモンにしかならないということを教えてくれますがこんなゲームの何処が良いつて？ **さあね**。でも獅子丸昔、ピンクレディーのいいカモのような超大ファンで、アニメ「ピンクレディー物語」まで毎週欠かさずチェックしていて、アレは**本当の話**だとこないだ迄信じ切っていました。そんな泥臭いショービジネスのうさん臭さと'80年代のあの軽薄短小のテイストをこのゲームは妙にリアルに表現しているなんて獅子丸一度も思ったことがない。



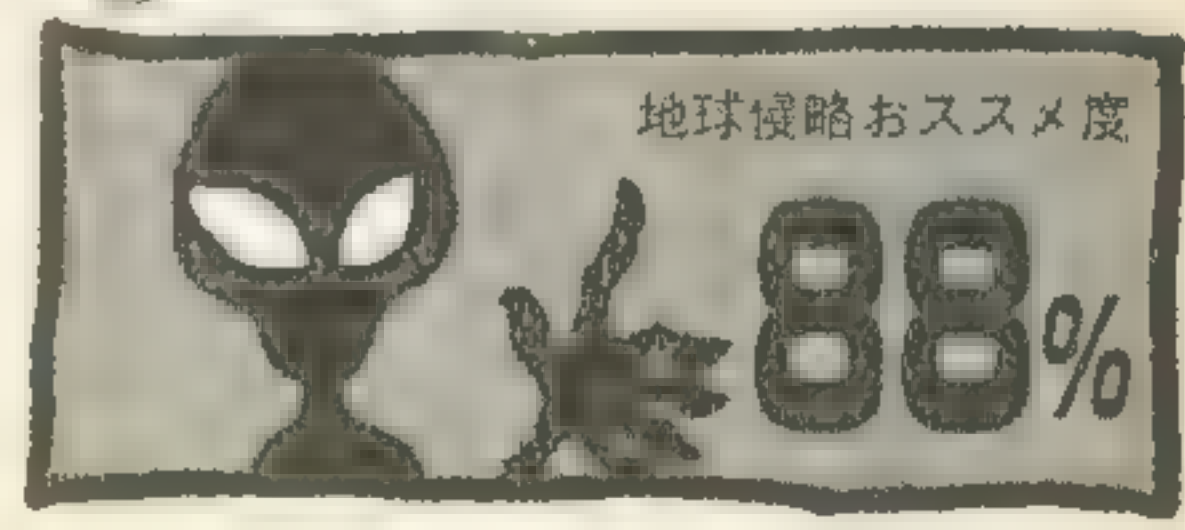




第6回 DOOM 64



侵略編



戦うこと。唸るガトリングガン  
をドラムが焼けるほどに撃ち込  
み、ロケットランチャーの、燃え  
る爆風があたりを包む。生き抜く  
ために、男は全てを破壊する。静  
寂な時を迎えるまで。3Dシユー  
ティングものの中でも、DOOM  
と言えば、誰もが耳にしたことの  
ある、モンスターを殺しまくる超  
メジャータイトルである。この、  
ひたすら撃って撃って撃ちまく  
る、夏の暑い日のストレス解消に  
もってこいの、このDOOM。そ  
の最新作として、NINTENDO  
64からコンシューマオリジナル  
としてリリースされたもの、それ  
がDOOM 64である。日本版の発

売も決定し、やさしい心の人が多  
い家庭用機愛好家のもとに、地獄  
から悪夢を送りつける硬派なGA  
MEなのである。その内容は、今  
まで見てきた大殺戮のあの時その  
時が、実にクリアな映像となり、  
半透明の敵などの、新たなモン  
スターも加わり、MAPも全て一新  
され、ナイスな出来となっている。  
若干、動きがもっさりしているよ  
うにも感じるが、家庭用機のGA  
MEとしてはかなりイカしてい  
る。これで、ネットワーク対応な  
んていったら、心が虜になっ  
ていたかも……。 (事実、いま3D  
もののなかではQuakeにすっ  
かり心を奪われている今日この頃

であるが……)  
まあしかし、実際にはこんな血  
みどろの戦いなんて日本にはない  
わけだが、(アメリカは、宇宙人  
と。プエルトリコは、チュパカ  
ラスと戦っているのもう大変)  
先日友人と一緒に、野外でエア  
ガン(空気の圧力によってプラス  
ティックの弾を撃つモデルガン)  
を使って戦うサバイバルゲームに  
行って来たんだが、その日の戦い  
は、私の中でもかなり印象深い  
ものであった。サバイバルゲーム  
は、数人から数十人がチームに分  
かれて撃ち合うアウトドアなゲ  
ームであるが、そのプレイヤーの  
なかに一風変わった方がいた。ぱっ



おなじみの惨殺光景がクリーンに。

と見にはおおよそこんなゲームなん  
てやりそうもない、火曜サスペ  
ンス劇場(市原悦子シリーズ)を好  
んで見そうなおばさんがそこに  
いるのである。興味がわいてしま





謎解きやゲームの奥深さも健在。

いろいろ話し込んで聞いてみると、年齢は62歳で二児の母。今日は息子がいつも何やってるのか見に来たと言うことだった。確かに息子が鉄砲をいくつも持っているので不安だから確かめに来たっていう母心なのはわかった。しかし、驚いたのはむしろこの後からの出来事だったのである。そのおばさん「市原さん（仮名）」の戦いは、まるでなっていないんだけど、来るものを寄せ付けない、何か鬼を背負ってるんじゃないかと思わせるような怖さを見せつけてくれた。息子さんに聞くと、普段はおとなしい母親らしいのであるが、

## PROFILE

### KENZO OKAMOTO

造形家。TV・CF・映画などの特殊美術を制作する、無類のゲームジャンキー。最近、ゲーム批評に行くとか編集部の柴田くんが1、2歩下がる。どうやら彼はグレイが嫌いらしい。友達になりたいのにな……。仕事ではまた大きなプロジェクトが進行しそうな模様。

この場にいる「市原さん」はまさにDOOMな感じであった。結局私たちのチームは負けてしまったのだが、「市原さん」だけは興奮さめやらぬ風であった。息子に教えてもらいながらやっていたうちに、やられそうになった息子を助けようとして無我夢中になってしまったと、照れながらも話してくれた「市原さん」をみていると、戦う快感に年齢はないなとつくづく感じた。（そういえばDIA BLOにもナイスな40過ぎた方が何人もいたな。板前さんとか、ピアノの先生とか……）

あれから後日会った「市原さん」はなんだか少し趣味が変わったらしく、息子より良い銃を持っていた。あのおばさん……本気だ……。

# DOOM 64

ドム-464

「3Dもの」はセガマ-7Ⅱの「ファンタスタック」の3Dダジョンが私にとっての限界ギグで、今回の「ドム」はとてきましくなってます。

洋ゲーってこの手のヤツが多から困っちゃうなあ。

◎ 神あゆに最大のヒ4!

この「3D」ポリゴンなゲームが全クダマな私にNINTENDO 64なんて酷すぎですわーん。

◎ さいう編集長がシミュレーション好きなのと、いっしょだ。そんなもんかしら。

# え・神あゆ



vol,5

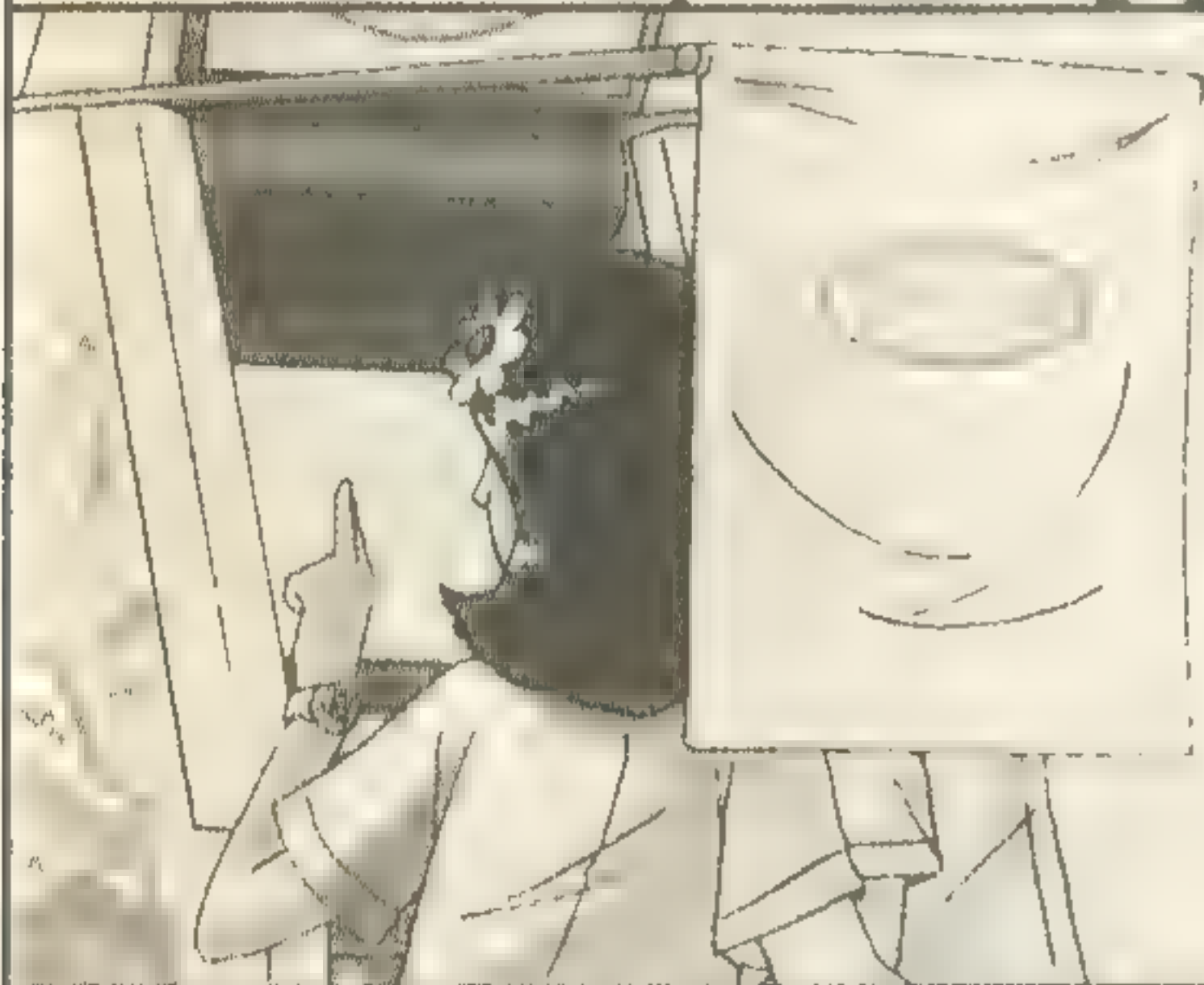
# カオス デラックス

インテリアにも  
ヨロシクてよ。

フリクラ君と呼ばないで!の巻

Don't coll me pricla-kun.

レンがアラ  
スターフ  
モンイ  
マクモ  
ファー  
スど、  
イン  
ケン  
キュ  
メ  
千  
ンが  
ラ  
ス  
の  
で  
キ  
イ  
ア  
の  
あ  
出  
し  
を  
欲  
し  
い  
ぞ。  
一  
は  
&  
男  
、  
ソ  
ン  
人  
を  
出  
し  
て  
欲  
し  
い  
ぞ。  
マ  
ソ  
ン  
人  
を  
出  
し  
て  
欲  
し  
い  
ぞ。



チョットもこのオネーサン  
プリクラしてガナーイ  
ボク、ジャックフロ...

Do you know me?



フロストも  
メジャーに  
なったなア

まあプリクラの  
おかげだけど...

街かど  
にて、

そして、できたのがフロストなんだケド...

初期型  
フロスト、  
昔はこう  
だった。知  
るー?

今見ると  
ドウボーイ  
みたい、



なんとなく  
ダンディー。



今の  
フロスト  
のタイム  
ゲームに  
出てこ  
ないが、  
雑誌と  
に出た  
ことがある。

思え  
数年  
前ば  
...



ナ?



でも...

世間では  
フリクラ  
君と  
呼ば  
れて  
るう  
しい...

サマーバージョンの  
フリクラ君描いてよ。

ロ  
ジ  
ヤ  
ン  
が  
パ  
ー  
ネ  
の

これは  
ちょっと  
カナシイ



カワイイヤツを  
出すのだ!

メガテンにも  
スライムみたいな



click  
click  
click



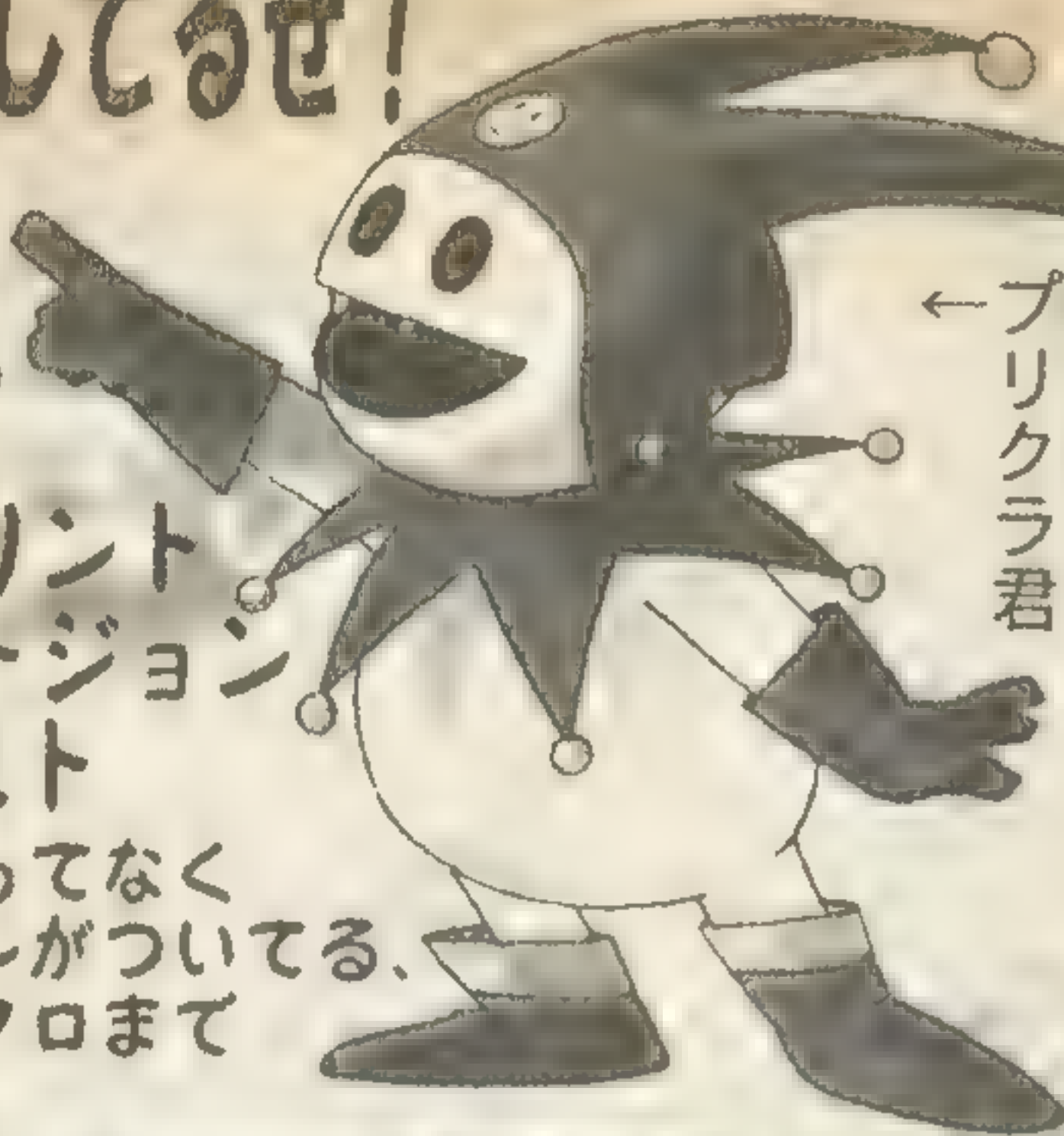


デブクロしてるぜ！

at  
print-club.

初期のプリント  
クラブバージョン  
のJ.フロスト

ツノが曲がってなく  
先にボンボンがついてる、  
しかもデブクロまで  
しているぞ。



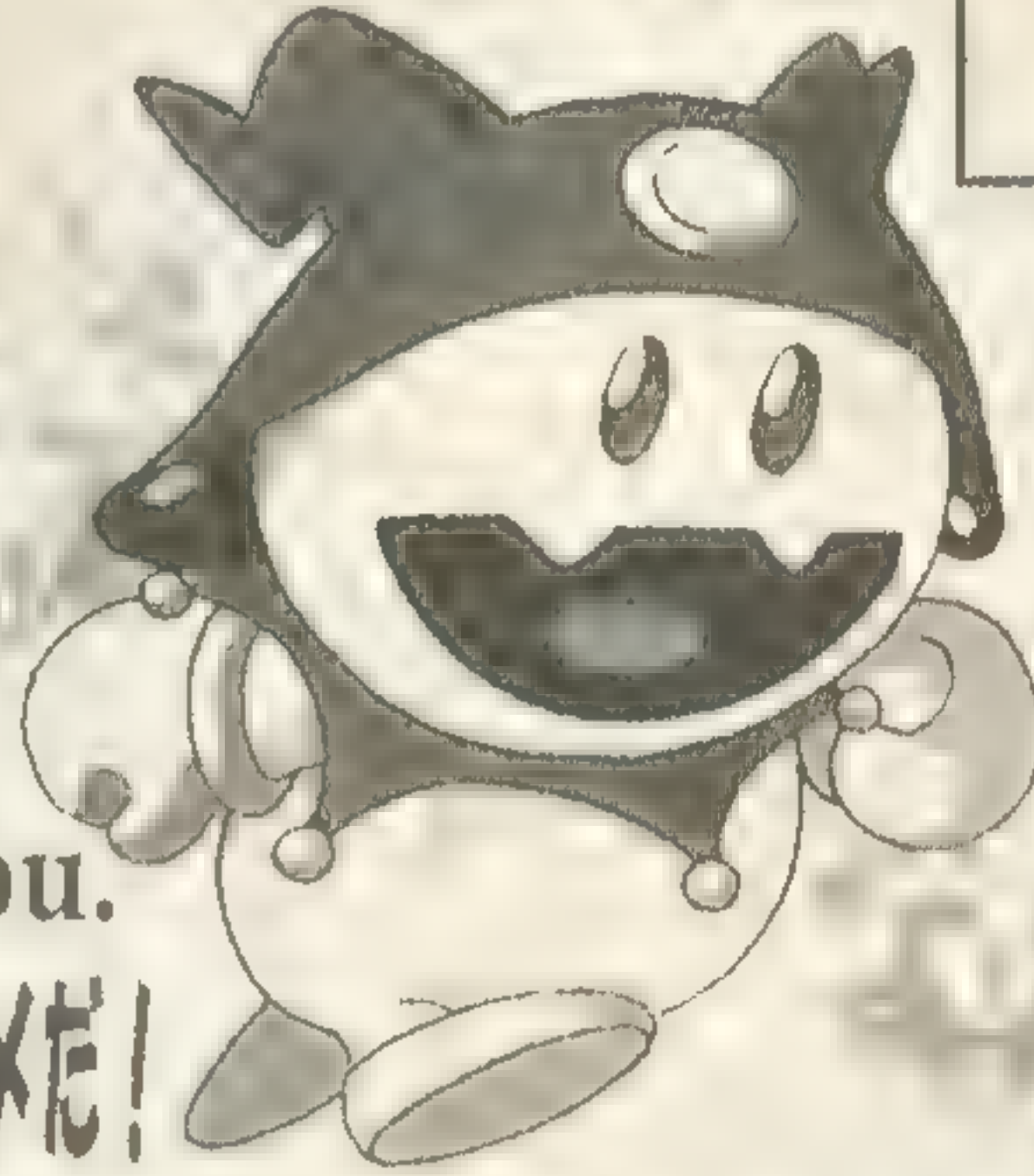
←俗に言う  
プリクラ君

モチロン基本はある  
けど作品や媒体、  
描き手によって色  
々なフロストが  
いる。他にもペ  
ルソナのフロストも  
少し違うし学生服を  
着たヒーホー君なん  
てのもいるんだ。

ところで  
フロストが  
何種類かいるの  
知ってます？



バーチャボー  
イのゲーム、  
J.フロストの迷  
路でヒーホー  
やプリクラの  
隠し登場のフロ  
スト。よりカ  
ワイイバージ  
ョンだね。



at  
meiro  
de  
hee-hou.

ティファールメだ！

そして  
衝撃の  
新事実！

別にどうって事  
ないんだけどさ



何年か前に描いた  
フロストの設定

なんとシッポ  
があるのだ！

HAND



ココに  
注目！

REAR

FRONT

今度からフロスト描く時は  
シッポも描いてネ。

ホントにどうって事ないネ...

だから  
プリクラ君と  
呼ばないで！



たのむぜ！

そして、夢はフィギュアやTシャツにする事

なぜ、スポンジ？



BORN TO FROZEN

Gショックやシルバー  
リングもイイね  
ペットなんかイイ  
かもしんない。

またか...



# VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.15

OIL  
VASCULAR

YASUSHI  
NIRASAWA

いや何か、スゲー暑  
くって、もう、脳ミソが

回りません！（7月6日

現在！！）で、「モンスタ

ー・ワールド」でも何で

もないですが、チョット

落書き……イヤイヤ、ト

ップシークレット!!! ゲ

ーム企画!!! 好きにやら

してもらいました。暑く

って、ゲームも何もやってないし……、で、

何か好きなもん全部混ぜて、スカッとする奴

でもやりたーいと思ったもので……

えータイトルは、「オイル・バスキュラー」

「バスキュラー」は血管移植なんかの時に使う、

広い意味での『血管』。それにオイルだから、

まあ何となくサイバネティック・アナキー

な物にホラーテイストを混ぜた様な感じなん



です。で、主人公は、一度死んでしまったん

だケド、ある特殊な位置づけの悪魔に甦らさ

れた女、「ハデスーゲスト」ハデスIIは、あの

「ヘラクレスの栄光」（武器を鍛冶屋に鍛えて

もらうのがいんだな）のハデス、ゲストIIは、

最近気に入って「ギロチーナ」の第2モ

デルでもある「ジョアンナ・ゲスト」ってい

うヘージ3ガール で、彼女が甦らされた時

に、体じゅうに、武器やら、古いのか新しい

のか分かりにくい機械？ などで被われてい

て、左スネには自分のお墓まで付けられてい

た。そして更に、造り物とは思えない、小さ

なドクロがびっしりと…… その悪魔は言う、

「ハデス、約束通りに甦らせた。しかしお前が

地上まで出なければならぬのなら各階層の

ボスを倒し、そのドクロ全てを赤くしなけれ

ばならない……何故だ？ それは言えない……

悪魔との約束とはそういうものよ……。」と……

「私の友だちの魔犬ズーピーを、お前に貸して  
おこう……。」 サポーターではなく、監視役

かもしれないー しかし迷ってはもられない

!! ハデスは、ドクロをすべて赤く染め、地

上へ向かうために地獄の地下30階から歩きは

じめるのだった!! いけー!! みたいな感じ

!! 今後でも当コーナーで企画用スケッチを描

いていこうかな、イヤッ止めようかな？ ま

っどうちにしても暑くてダメっス!! この辺

で勘弁をっ、後は編

集長! カットヨロ

シクです……ジャッ

!!

(PS) あつ、アダ

ルトっぽくしたいの

でSSがいいかなあ

……)



カット/AYUMI SAITO



AMail  
Order Exclusive!  
LIMITED EDITION  
CLOVES IN THE DARK

HADETH GUES

・ヤマトゴミカル.でもハード!!  
ハデスのスカルは全て赤く決まる  
幸か不幸か?!!

OH VASCULAR

・ハデスの愛犬?  
ズーヒー!!  
好物・タマシイ・セージ!  
・カエル!

ZOUPER



# 小島カントクの映画コラム!

コジマシネマ開演の挨拶  
アメリカでの開演

先月の末にE3ショーとメタルギアの取材を兼ねてアメリカに行ってきた。で、今回はショー会場を抜け出して観てきたジュラシックパークの続編、ロストワールド(失樂園ではない)とその原作者であるマイクル・クライトン(好きな作家の一人)について書こうと思います

そういえば、僕の最初の作品になるはずであった没企画がLOS T W A R L D (世界と戦争を掛けて)っていうタイトルでしたっけ……

ロストワールド、アトラントで観る

ロストワールド、CNNビルの映画館で観ました。まだ日本未公開だったので白紙の状態で見ましたが、かなり拍子抜けしました。確かに前作よりはCGシーンも多く、恐竜もよく動いていましたが、ストーリーがあまりにもゴジラ映画(いやキングコング? いやガ



ッハの方が近いかな!」とにかくクライトンの原作はどこに行った?! スピルバーグ監督、お願いだからこれ以上、マイクル・クライトンをダメにしないで! という感じです

CG技術は上がってもインパクトは半減

CGの恐竜達も既に見慣れてしまった感があり、1作目ほどのインパクトは感じませんでした。1作目のブラキオサウルスの登場(最初の恐竜とのお対面)シーンでは、感動のあまり「ああ、生きててよかった!」と涙ぐんだ記憶

があります。今回も同じようなステゴサウルスとの遭遇シーンがありますが、その際のマルコム博士のセリフ、「みんな最初はその姿に感動する……それからみんな我先に逃げ出すことになる?」(字幕がなかったので定かではない)が皮肉にしか聞こえませんでした

ジュラシックパーク・ザ・ライド風ムービー?

とにかく「恐竜達を見せて」、「観客を魅せる」事を最優先に作られた映画です。コンヒーやラフトル、レックス等人気の恐竜達の見せ場を用意するためだけにキャ

ラクターやプロットが組まれていたように思います。ドラマを見せる映画というよりは、もろユニバーサルスタジオのアトラクション、「ジュラシックパーク・ザ・ライド」のフィルム版といった感じ。そういう見方をすれば非常によく出来た、計算された映画であると言えます。

スピルバーグは健在だが、マンネリ演出も目立つ!

しかしながら、ハラハラドキドキのスピルバーグは健在です。特にトレイラーが崖っぷちから落ちるシーンはスピルバーグ演出の王道といえる見せ場。少しくどすぎる嫌いはありますが、危機に続く危機の連続は非常に手に汗握ります。中でも徐々にガラスが割れていくギミックは、まだ誰も使ったことのない斬新なものです。ただ、どうしてトレイラーの後部ハッチが1枚ガラスになっているのか? という疑問は残りますが……

逆にいつもながらのマンネリ演出で興ざめしてしまうシーンも多





CGによる恐竜は相変わらず美しく迫力があるのだが…。

かったです。未知との遭遇以来のカメラ寄り、ジョーズ以来の手足契れ演出、前作同様に川や滝が赤く染まる流血演出、恐竜のスピードや重量感を出す為の樹々の揺れや水面の振動と言った既に見慣れた間接演出の流用…

演出だけでも工夫があれば、もっと違う作品になっていたのではないでしようか。あまりにもCG技術に依存しすぎた結果でしようか。

## 映画は原作とは別物

原作を読んだのは2年前なので、あまり記憶が定かではありませんが、クライトンの原作には確かなメッセージが込められていました。むしろ1作目よりも深く恐竜の習性を描き、彼なりの斬新なアイデアで恐竜絶滅説を解いていました。そういう意味では原作はストーリーを伝えるよりも、恐竜学術論文色が強かった本でした。またテクノロジーや人間社会への警鐘等、痛烈な批判やメッセージが秘められていました。原作を知る、またはクライトンのファンである僕としては、今回の怪獣映画色の強いロストワールドは不満が残ります。

## マイクル・クライトンについて

クライトンを知ったのはやはりアンドロメダです。以降、ジョン・ラング名義の小説も含めて、最新作のエアフレームまで日本で翻訳されている物は北人伝説を除いて、全ての小説やエッセイを読んでいます。クライトンはハードカバーの新刊が発行されても、躊躇

踏なく購入に踏み切れる数少ない作家の一人です。また彼が監督する映画もウエストワールドから、コーマ、大列車強盗、未来警察、ルッカーに至るまでほとんどの作品を観ています。最近ではメガホンこそ握ってはいませんが、映像作家としての彼も好きです。

## クライトンの魅力は？

クライトンの魅力は、先見の着目点と、なんといっても何処までが事実で、何処から架空なのか判別できない混沌としたリアリティ、それと誰もが知り得ない貴重な情報をうまくエンターテインメントに埋め込んでいるところでしょう。アイデアと緻密な取材に基づく情報量が程良く、娯楽作品にブレンドされているところ。僕が作りたいゲームもクライトンが目指しているものと同じです。スナッチャーやポリスノーツも今度のメタルギアもそうです。ゲームにはあまり関係のない設定や世界観に拘るのはそういう部分をちゃんと作りたいからでもあります。

## 現実を超える空想はあり得ない？

最近の欧米では医者や元傭兵、現役の警官が小説を書き、ヒットを飛ばしています。そこでのリアリティや説得力はもう机上の創造力だけで勝負している小説家が太刀打ちできる様なものではありません。クライトン監修のTVシリーズ、ERの臨場感を観てもわかる事です。「知らないで作る」と「知ってて作る」とでは、産み出されるものが全く違います。メタルでは軍事アナリストの毛利元貞氏にアクションや設定のスーパーバイザーをお願いしています。今回、毛利氏の同行で、現役のSWATの訓練や米陸軍基地を取材、M1戦車等を見ることができました。体験すること、机上ではわからなかった事がある程度見えたように思います。メタルの方は、方向性をロストしないよう、クライトン風な側面もある作品にできたらと思います。

「ロストワールド ジュラシックパーク」……前作から4年。マイクル・クライトン原作の大ヒットを記録した「ジュラシックパーク」の続編。隔離された孤島で生き残っていた恐竜たち、研究と捕獲のため島に赴いた主人公たちが……。前作の2倍のデジタル映像が豪華に全編を美しく彩っている。



# わびん



飯田和敏

今回は「E3」アメリカ・しかも南部

いやな予感がしたしほ

## わびん日記・その5

『継続は力なり』って昔の人は言っただけ、ホントだね ゲーム作りに関わるようになって、いつの間にかもう6年 まだまだヒョッ子だけれども、自分のゲーム作り方の方法がなんとなく見えてきたような気がする。この「わびん日記」も、もう5回目。始めた頃は、マイナー趣味丸出しの記事が「ゲーム批評」の読者に受けるか不安だったけれども「(この連載で)ラモーンズを知って、買

って見たら良かったです」とか「僕もゲームを作り始めました」という嬉しいお便りが届くようになり、僕としては大満足。やっぱり、モノゴトはある程度続けなくっちゃダメなんだと勉強になりました。とにかく、昔の人が言ったことは正しいですよ、ホントに。

5月某日

「週刊TVゲーマー」の連載「ゲーム系」がおもしろい。ゲームの周辺に転がっている玉石混交の出来事を丁寧に、あるいは乱暴

に拾っていくという姿勢がとても正しい。大上段に構えた文化論も必要だが、目線を下げてこそ見えてくる世界もある。そういうゲーム状況のレポートは「ゲーム系」でしか読めないし、ともすれば、思考が前者に偏ってしまいがちな僕にとっては痛快で刺激的だ

5月某日

ソニーマガジンの新しいゲーム雑誌「チャンネル9」で僕が担当するページ「TV GAME・M AND A L A」の素材を集める為、ゴールデンウィークの江ノ島に行き、デジカメで海の写真を撮りまくった。テーマは「想像力が世界を覆う」海の写真とCGを合成して、ゲームの画面をモザイク上にカラージュするつもり。『何か』はいつも海から現れるからだ。

6月某日

「電撃N64」(注1)の企画であの宮本さんと対談。宮本さんというのは、ムサシじゃないっすよ、テルでもないっすよ。97年の今、ミヤモトと言えばあの人だ!

東京—京都の日帰りしたのでちよつときつかったけど、あこがれの大臣匠に会えて感激。帰りの車中、新作へのファイトがふつふつと沸きつつも、いつのまにか寝ていたのであった。しつかり! 俺対談では、宮本さんの「DD(注2)は玩具である」という言葉が印象的だった。32ビット機の登場によって、もはや『ゲーム』という言葉が窮屈になる程に『ゲーム』が拡大している。そこで、『玩具』というより普遍的な言葉を冠する事で、『ゲーム』はもつと自由になれるかもしれない。これが僕の解釈だ。そうやって、僕は掟破りの正当化に勤しむのであった。

6月某日

明日から世界最大のゲームショー「E3」を見学するためにアトランタへ。「E3」に行くのは初めて。ツアーで行こうと思っていたのだが予算的に厳しかったので、クレちゃん2人の個人旅行だ。海外経験豊富なグルの助力で、航空券は確保した。ホテルの予約もオツケー。しかし、アトランタ

が宿泊するホテルの部屋が、実は隣の客の体内で...という映画。でも、ホラーじゃないよ。(注4)「Tomb Raider2」：傑作ゲーム「Tomb Raider」の続編。レイラは主人公の女冒険家の名前。2では髪がなびきます! 国内版タイトルは「トゥーム・レイダース」。自然洞窟の描写が信じられないほど美しい。解像度が高いPC版がお勧めです



は全米凶悪犯罪率ナンバー1だけあって結構危ないらしい。言葉がままならぬ上に現地の事情にも疎い僕とクレちゃんは無事、日本に帰ってこれるのだろうか？

6月某日

アトランタに到着。つかれた！。飛行機は辛い。寒い乾燥しているし動けないし。全身ガチンガチン。早くホテルへ行行って休もうと思ひ、送迎バスの乗り場へ向かう。バスは巡回しているらしいのだが、40分待ってもまだ来ない。ホテルに電話してみると一言、「ウエイト！」。うう、なんて横柄な「ブリーズ」はどうした？ 少々、ムツとしながら待つこと更に30分。やっと来た。複数のホテルの相乗りだ。どうりで時間がかかるわけだ。やっと、ホテルに到着しチェックインすると部屋の中はすごい湿気。床が湿っていて、歩くとヌチャヌチャ音がする。なんか嫌なムードだな。そうだ、ライトをつけよう、と思ったら、壊れている。そうだ、音楽を聴いたら陽気になるかも？ と思ったら、音が

出ない。じゃあテレビだ！ スイッチ入らず 元氣な時なら、おお南部っぽいぜ、リアルブルースだよな。とか言ってられるのだが、長旅の疲れと異国での不安感で2人そろって超ブルー。この先が思いやられドヨーン。くつろげないので疲れてドローン

6月某日

賢沢したい

のでは無い今の自分達にとつてはこのクラスのホテルが妥当だと思う。設備がまともに動かないのも許容範囲だ。ここはアメリカで

しかも南部ですもの。しかし、どうしても我慢出来ない事がある。それは男2人がダブルベッドで寝ることのブルース。一方が寝返りするとベッドが波打ち、一方は地震かと思つて目覚めてしまう。イ



エーイ（泣）。これではろくに眠れない。眠れなければ明日が辛い。明日が辛けりや心が沈む。心が沈めば絶望だ。そんな2人に幸は無。その時、電話がジリリリン！グルだ。曰く「望むこと。そうすれば願いは叶う。今ならばホテルを代わることも出来るだろう」こうして、我々はこのライクア「バートンフィンク」(注3)ホテルを脱出したのだ。ためたし、めでたし、めでたし。

6月某日

ホテルを代わってからこ

の旅行は、転して快適なものになった。寝場所がまともだと心が明るくなるんだな。これは新発見。「E3」の事を書いておこう。詳しいレポートは他に任せるとして、ここでは私的な感想を

1. 今回、一番乗ってたメーカーはEIDOS。[Tomb Raider2] (注4)ばっちり動いてました。とても良さげだけど、レイラのキャラがやや立っていたのがちよつと心配。あんまり、キャラ立ちが過ぎるとこのゲーム、魅力が半減してしまう気がする。想像のインタラクシオンを阻害してしまうからね。レイラは操人形だからこそセクシーなのでは？

2. かつ、いいブース大賞はPSYGNOSIS。クラブライクな造りで、いい音を鳴らしてた。

「WIPEOUT」のスタイルをシェーディングで展開している「G・Police」は期待の一品です。

3. 僕にとつての「E3」最大のハイライトは「QUAKE」全米選手権優勝者とハイローラー渋谷陽一氏のエキシビジョンマッチ。それは美しい光景だった。感情や意味の介入を拒否する純粋さ。僕は感動し、しばし言葉を失ってしまった。日本に帰ったら速攻で修行だ！

(注1)「電撃N64」：メディアワークス発行のゲーム雑誌「電撃Nintendo64」の事。6月号から僕の連載コラムが始まっている。

(注2) DD: Nintendo 64に装着するディスクドライブの名称。対談の当日、発売が来年に持ち越すことが発表された。おもしろい機械だと思ふのだけど、世間での認知度は今一つ。

(注3)「バートンフィンク」：「ファーズ」のコーエン兄弟の映画。主人公のシナリオライター





# クリエイターの原体験

## 第五回

株式会社タイトーGM事業本部GM開発部第二開発課CG開発係

ゲームデザイナー 齋藤 晃氏



なぜか家にOゲージの  
鉄道模型があったんです

編集部（以下編）…齋藤さんはお

生まれはどちらなんですか？

齋藤…京都の大山崎なんです。大

学までずっと自宅通学でした。

編…ちょうど「電車でGOー」で

登場する沿線ですね。

齋藤…ええ。今回開発期間が短か

言いたくないんですが、



没ゲーの王者なんです

「電車でGOー」でアーケードに新風を吹き込んだ

齋藤氏。原体験が鉄道模型に始まるという

齋藤氏と物づくりの軌跡を追った。

ったので、身近な路線でやろうと  
いうことになって。ちょうど阪急  
とJRと新幹線が3本並んで走っ  
て、お互いに競争をしているので、  
非常に面白いロケーションだった  
んですね。

編…昔から鉄道ファンだったんで

ですか？

齋藤…家にOゲージ（注）の鉄道  
模型がありまして、子供の頃から

走らせてました。その後リラ社の  
HOゲージ（注）にはまって、一  
時遠のいていたのですが、最近ま  
たNゲージ（注）を始めまして。  
といっても部屋が狭いので、列車  
の編成を壁に飾る程度なんです。  
子供の頃のOゲージの車両は「電  
車でGOー」のデモにも登場して  
いるんです。

編…当時自宅に鉄道模型があっ  
て、しかもOゲージというのしか  
なりステータスが高いですね。

齋藤…なぜ家にあったのか、よく  
分からないんですが（笑）。実は父  
親がアマチュア無線などの電気の  
趣味がありまして、進駐軍が放出  
した無線機などが家にあったんで  
すよ。おかげで子供の頃から自分  
用のハンダごてとテスターを持っ  
ていました。他に電子ブロックと  
か、「子供の科学」に連載されてい  
た二宮氏の紙飛行機を作って飛ば  
したりとか。その辺が私の原体験  
になってますね。





編…では中学、高校時代は？

齋藤…中学生の頃から天体望遠鏡に惚れてまして。最初は屈折式の口径60ミリの物を買ったんです。その後口径150ミリの反射式の物を自作しようとして図面を引いたんです。受験が迫って断念したのが残念でしたが。後はカメラが好きでペンタックスのMEスーパーを買いました。カメラはお金がかかりますから、偏光器などを自作して遊んでいましたね。

編…自作精神が息づいてますね  
齋藤…そうですね。自作する方が高かったりしますが（笑）。



## FM7で二通り試して騙されてました

編…大学はどちらの方に進学されたんですか？

齋藤…京都の某私立大学の経済学部に入りました。

編…コンピュータとの出会いは？

齋藤…当時シャープのPC-1200というポケコンを買って、BAS-ICでプログラムを作って遊んでたんです。その後富士通からFM7が出て乗り換えたんです

ね。初期ロットだったのでジャンパースイッチを交換してクロック周波数を上げたり、雑誌の制作記事を読んでプリンタをスキヤナに改造したりとか、一通りやって騙されてました（笑）。ゲームのプログラムも組んで投稿したりしていたんです。

編…ご入選されたんですか？

齋藤…2つほど大きな賞に入選しました。当時東宝がゴジラ復活のプロモーションの一環としてゲームのコンテストをしてたんです。プレイヤーが自衛隊側でゴジラを攻撃するSTGを作って、特別奨励賞が何かを頂きました。後は当時TVで「コンピュータナイト」という番組がありまして、面クリA型のアクションパズルで入選しました。他にCGでキャラクターを描いて同人誌即売会で売ったり。結構ぼろい商売をしてました（笑）。

編…儲かったんですか？

齋藤…儲かりました。その頃同人誌即売会にパソコンを持ち込んだのは私たちが初めてだったという気がしています。後はパソコンの音声合成ソフトが出ていましたの

で、それでアマチュア無線のCQコールを出させたり。親戚に特許料で生活している町の发明家みたいな人がいて、その人から6軸のシンキングモードを使う、当時としては新しいアームロボを貰いまして、それをFM7のプリンターボードを介して制御させたりしていました。ただ当時のロボットは座標をコンピュータ側にフィードバックさせる機能がなかったの

で、使っているうちにだんだん動きがずれていくんですね。それが元でビデオデッキを壊して2度とやるかと思ったり（笑）。

編…エレクトロニクスとメカニクスの融合は難しいですね。

齋藤…そこが逆に面白いところで。エレクトロニクスばかりだと無機質で面白くないんですが、メカが介在すると結構そのものがあつて。今の仕事もその延長ですね。

編…ゲームは遊ばれなかったんですか？

齋藤…ファミコンは持っていなかったんですよ。主にゲームはパソコンがメインで。当時真っ暗な画面にワイヤーフレームで夜の空港

を表現して、そこに飛行機を着陸させるというフライトシミュレータがありました。他にピンボールなどが好きでしたね。



## やっぱり人とは違う物を作りたいんです

編…当時からシミュレータ系が好きだったんですね。それがなぜタイトーに入社されたんですか？  
齋藤…入社したのは'87年だったのですが、たまたま就職活動の時に学校から紹介されました。実はタイトーがどんな会社か知らなかったんですよ。まあゲームを作って





たこともあって、軽い気持ちで受けたら受かったんですね。最初は3カ月くらい研修期間があって、店舗実習をしたり、工場で機械の修理や清掃をしたりとか、一通りのことをやらされました。面白いゲームって、当たり前ですけどお金を回収するときのボックスの重さが違うんですね。手のひらにずしっとくる。あと人気のあるゲームは故障率も高いとか。そこで学んだことも多かったです。

編：インカムの重要性を肌身で感じられたわけですね。  
齋藤：ええ。でも元々私はパソコンゲームから入ったので、1コインで遊んだ時の面白さや、プレイ時間と稼働率が重要視される業務用ならではの要素を掴むのが難しかったですね。だから未だに家庭用のゲームのアイデアはいっぱいあるんですが、業務用はなかなか。「電車でGO!」もマニアックなジャンルなので、業務用としては一般性に乏しいんじゃないかと危惧した点もあって。

齋藤：元々企画で入ったんですが、2年くらいはキャラ屋としてドットを打っていました。学生時代に商業誌で漫画を描いて小遣い稼ぎをしていたこともあって。「電車でGO!」でも小さい女の子が出て来るんですが、あれは私が描いたんです(笑)。もうタッチが古いですけどね。「ミッドナイトランディング」のタイトルサイトのCGから始まって、「トップランディング」のデモや、「コンチネンタルサーカス」のキャラを描いてました。他にも「功里金団」や「オペレーションサンダーボルト」のキャラクターとか。88年頃はずっとドットとかデモの構成をやってました。編：企画として作品を手がけられたのは？  
齋藤：それが言いづらいんですけど、私は没ゲーの王者でして(笑)。どうしても既存のシステムのゲームは作りたくないというこだわりがあるんです。始めに「ランボー3」という海外向けの作品に携わった後に、パドルを使ったSTGを2年くらい手がけていたんですが、結局製品にはならなかったん

です。自機が画面中央で回転するんですよ。それで8方向から敵が攻めてきて、回しながら撃つっていう。縦STGや横STGなら敵のパターンを見切りながら避けていけばいいわけです。それが円になると四方八方どこから敵が出てくるか分からない面白さがあるし、自機の動きが円運動に拘束されるので、逆に戦略性が生まれて面白いと思ったんですね。ただ当時は「ダライアス」などの大きな流れがあって、ついに日の目を見なかったんです。

編：ということは、最初に製品化されたのは？  
齋藤：「ギャラクティックウォーズ」(92)です。随分後ですね。その後大型筐体物の「サイバーステラ」(94)を手がけて、「電車でGO!」(97)ですね。しかし、「電車でGO!」の前にゲームとしては出なかったのですが、新宿副都心をポリゴンで完全に再現したものがありませんでした。  
編：では、その頃からポリゴンを使って実際の街を再現するという流れがあったんですね。

齋藤：まさにその通りですね。で、きるだけリアリティのある、本物の空間を再現できないかという目標がありました。



**電車でGO!は、列車好きだから作れたと思います**

編：それで「電車でGO!」を作られて。良く現実とゲームが同じではつまらないと言われますが、シミュレータの分野ではちよつと違いますね。

齋藤：ある程度リアルなところに面白さやゲーム性を見いだす遊び方をしますから、シミュレータは通常のゲームとは少し違いますね。当初はコミカル路線でという話もあったんですが、そうするとシミュレータ好きの人一般の人からも敬遠されるだろうということで、最後までリアルな方向で進めました。それでも「電車でGO!」もシミュレータと言いながら、制動距離などをアレンジした面もあるんです。本当は信号などももっと複雑です。でもやりすぎると一般のお客さんに受けなくなってしまう。一般の人が持っている鉄道



のイメージをできるだけ拾っていきながら、同時に鉄道マニアの方にも納得してもらえ、最低のルールは守っていくわけです。

編：難しいですね。一般の人にも楽しめるキャラゲーを作るようなもので、あのゲームを遊んで、初めてユーザーは電車のモーターが常に回転しているわけではなくて、慣性で走っているんだということを知ったと思いますし

齋藤：そうですね。車の運転とは全く違いますから。そのルールをいかに理解してもらうかに苦労し



齋藤 晃（さいとう・あきら）  
タイトーGM事業本部GM開発部第二開発課CG開発係ゲームデザイナー。'87年タイトー入社。F4を愛するニコン党でもある「製造中止になると聞いて慌ててもう1台買ったんです。そっちは箱のまましまってます」

ました。いかにらしさを出すか。雰囲気みたいな物も大切な要素の一つではないかな。結局は自分が鉄道好きだということもありますから、そのきわどい見極めは自分の判断によりますね。

編：では、今後のゲーム制作について漠然とでかまいませんか？ ユーザー聞かせただけですか？ ユーザーとしては「電車でGO！」の続編に期待が集まるとは思います

齋藤：どうでしょう（笑）。まだお話しできなくて。他に一本、メカがらみの、ちょっと今までにはな

かったようなアイデアが入った新作にかかわっています。やっぱり他の人とは違ったことをやりたいという思いが強くて。色々特許なんかも取りました。

編：技術だけではない、物の見方の部分が重要なんですね。

齋藤：そういう意味で私は文系でもあり理系でもある中途半端な立場なんです。だからこそ馬鹿な発想ができて良いのかな。「電車でGO！」にも50インチ筐体のものがあるんです。あれもベンチシートのプレイヤーの座る位置を、あえて中央ではなく左側に寄せて、2人が並んで座れるようにしたんです。これは実際の運転手が列車の左側に立っているからでもあるんですが、結構アベックに評判が良いんですよ。

編：そうした仕掛けの部分をいかに入れるかが大切ですね。

齋藤：ユーザーをくすぐるというか。遊び方まで考えてゲームを制作することは重要ですね。

編：どうも有り難うございました。

（聞き手・構成：小野憲史）

## ◆◆作品紹介◆◆ 「電車でGO！」

運転手となってダイヤを守りながら電車を運転するドレインシミュレータ。登場する路線はJR山陰線、京都線、京浜東北線、山手線の各一部。それぞれ周辺の風景が上手くポリゴン化され、大きな魅力となっている。またコンパネの作り込みも見事で、普段アトケードに縁のない中高年層を巻き込んだ大ヒットとなった。本誌7月号ソフト批評参照



自由に運転できないもどかしさも鉄道ならではの魅力



ゲームはなぜ面白いのか？

田尻智

## 電視遊戯考現学講座

9

ゲーム以外の  
ゲームデザイン

ゲームの周辺を含めたゲームデザインとは何か。今回はポケモン2制作佳境の為、インタビュー形式でお話をお伺いしました。

アニメ「ポケモン」  
制作秘話

テレビゲームに限らず、何か一つの商品がヒットすると、必ずキャラクターグッズなどの関連商品が発売されます。今回はそうした話をしてみたいと思います。

今、テレビ東京系でアニメ「ポケットモンスター」が放映中ですが、僕も積極的に番組制作に参加していて、細かな世界設定や毎週のシナリオチェックを行っています。ゲームのアニメ化というと、アニメ制作スタッフにお任せするのが普通なのですが、なるべく時間をとって設定の部分まで協力させていただいているのです。例えば

ばこの世界では動物のかわりにちよっと不思議な生き物が生息していて、それをポケモンと呼んでいるとか。公園で滑り台があったとして、それは象の身体を模した物ではなく、あくまで象のようなポケモンの滑り台なのだとか。新しいポケモンが登場する時は、ゲームフリークでデザイン画を描き起こして絵柄の統一を図ったり。これは非常に労力と精神力を費やす仕事なのですが、だからこそ可能なアイデアも生まれてきます。アニメの内容とポケモン1、2の内容がリンクしていて、アニメを見ているとポケモン2を遊ぶ上で有利になる点が出てきたり。こうしたアイデアはゲームだけ、ア

ニメだけを作っているでも実現できないんですね。アニメーション制作がゲームデザインの一环として共有されているという感じでしょうか。このように、ゲームの制作にあわせてアニメが放映されているからこそ生まれる効果はたくさんありますし、僕も積極的にアイデアを投入していきたいと思っています。

実はゲームの世界観や物語がそのままアニメ化された例は、ポケモンが初めてなんです。任天堂でも過去にマリオやカービィがアニメ化されましたが、原作のゲームのイメージを漫画的に膨らませたものでしたし、週刊少年ジャンプで連載されていた「ドラゴンクエスト

スト ダイの大冒険」も、ドラゴンクエストの番外編でした。なんだか同じ様な世界観なんだけど、ゲームの内容とは直接関係していない、別のお話の例が多かったんですね。それがなぜポケモンではゲームに沿った形になったかというと、最初ポケモンのアニメ化の話が持ち上がったときに、僕は何度もアニメの制作陣に向かって「ゲームから離れていけないで欲しい」と念を押したんですね。またアニメ制作に取りかかる前に、スタッフ全員にポケモンを遊んでもらったりもしました。すると、皆さんポケモンを好きになってくれて、中にはポケモンを151匹集めたり、ミュウをどこからか手に



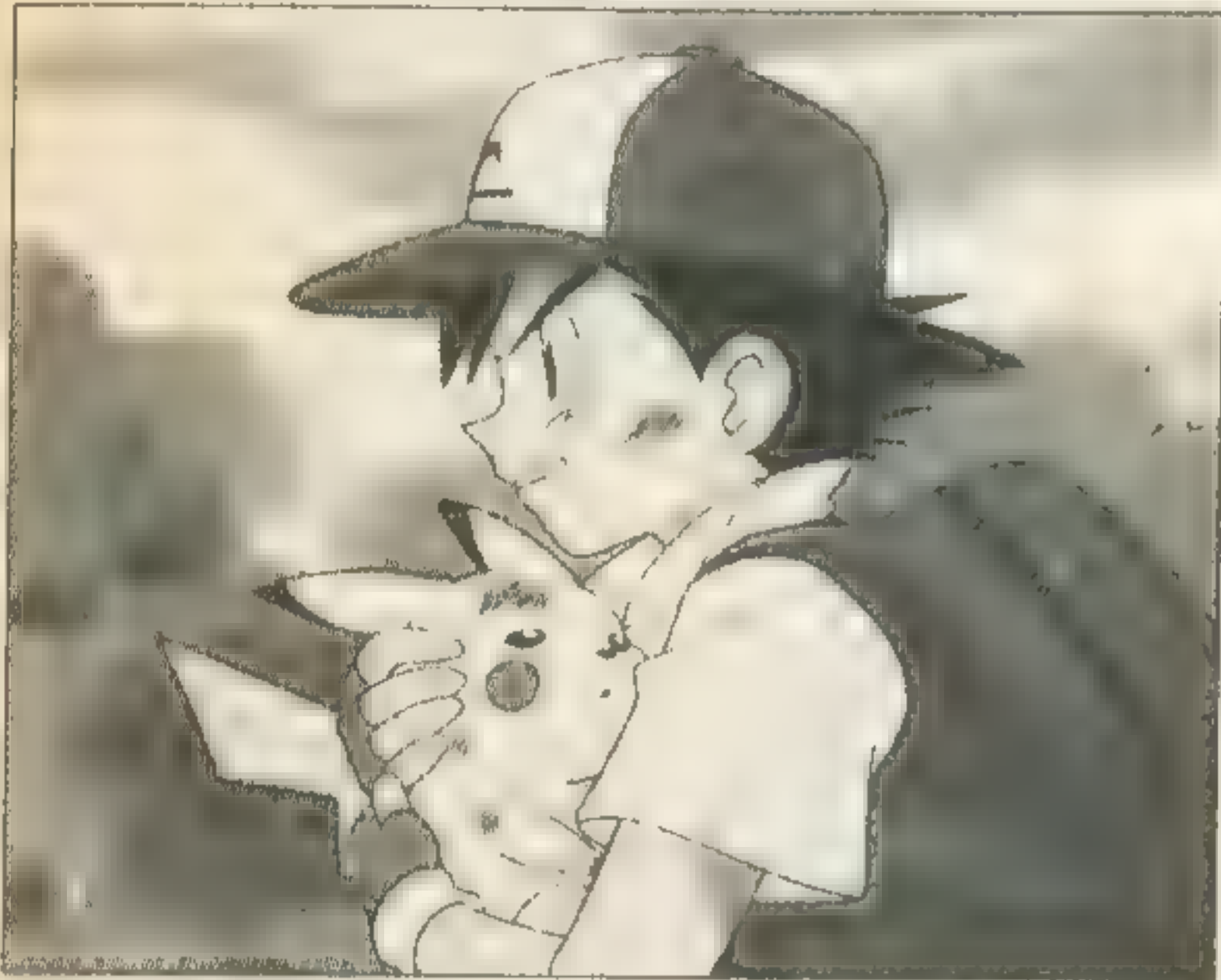
入れてくれた人もいて。こうした経験を経て実作業に入ってももらったわけなんです。だから、ゲームとアニメの魅力が上手く合わさった物になっているのではないかと思います。僕自身も子供の頃にアニメや特撮を見て育ちました。だからその頃得た知識をどんどんゲームやアニメ制作に投じていける。一方アニメの制作スタッフも、あえてポケモンを遊んで、好きになってもらった上でアニメ制作に取り組んでいる。ゲームのアニメ化をキャラクター商品の一環と大きく捉えた場合、これは非常に幸運なことだと思うのです。



## ゲームの周辺を含めたゲームデザインとは

しかし、これだけポケモンがヒットすると、中には商売と割り切ってポケモンのキャラクター商品を作ろうと考える人も出てきます。キャラクター商品は、ゲームと一緒に盛り上げてくれる、ある意味で非常にありがたい物なのですが、これらは僕が知らないところで知らない人たちが作っているの

必ずしもゲームを愛している人が作っているとは限りません。実際、毎週何十個もポケモンのキャラクター商品や、アニメのシナリオをチェックしていると、この人はポケモンを知らないで作っていると聞いたことがすぐわかります。例えばキャラクター商品の一つ作るのでも、ポケモンの作り手としては、こう作ればポケモンの魅力がもつと伝わるのといったアイデアがすぐに浮かんできます。でも、それが実現できないのは、正直言って非常に寂しいわけです。例えばキャラクター商品の中でも一番良くできているのが「ポケ



作り手の愛が画面からにじみ出ているアニメ「ポケットモンスター」。

モンカード」だと思うのですが、これはGBのポケモンが発売される前から任天堂やポケモンを一緒に作ったクリリーチャーズさんで制作を開始していたからなんです。ポケモンで僕が言いたいことにみんなが賛同してくれて、それをもっと促して上げたいという思いが、このカードの中には詰まっています。逆に、ポケモン大全集とか、何体ものポケモンが一緒に入っている人形セットなどは、それを買ってしまったら最初からポケモンのことが全部わかってしまつて、そこから先がない。キャラクターのイメージを膨らませるのではなく、ただ消費してしまっているのです。ただゲームの中の辞典にしても、少しずつ溜まって行くところが良いわけですね。自分の中でポケモンの知識が少しずつ貯まっていって、遠い目標に対して自分が少しずつ近づいていく充足感がある。その中でまた新しい発見があったりするわけですから。

本当は、ゲーム制作だけでなく、こうしたキャラクター商品の部分まで自分でコントロールしていきたい

たいんです。そうすることによって、逆に僕がゲーム制作を通して言いたいことが、より誤解のない形で人々に伝わるんじゃないか。ではどうするかというと、答えは幾つかあると思っています。例えばゲームフリークの中にゲーム制作とは別の組織を作ったり、あるいは別の会社なりを作る方向性もあると思っています。

僕は今までテレビゲームの面白さについてみんなに理解してもらうためには、ゲームを作るか、ゲームに関する原稿を書く以外になんかような気がしていません。ですが、実はまだまだ多くの方法があることに最近気づいて、自分自身驚いています。ポケモンがヒットしたおかげで、自分のレベルが、ゲームの周辺物にある物も含めてゲームデザインをするという新境地に入ったと感じているのです。(談)

### プロフィール

田尻智 (たじり・さとし)  
1965年生まれ。  
(株) ゲームフリーク  
代表取締役。ゲーム  
デザイナー歴16年。  
代表作「ポケットモ  
ンスター」。著書に  
「バックランドでつか  
まえて」(宝島社)  
「新ゲームデザイン」  
(エニックス)がある。



# 流通時評

## ソフトの木曜日発売 その意図と現実

金曜日に発売されることの多かったゲームソフト。この慣行がPSは7月、サターンは9月から木曜日に変わります。この変更は何を意味するのでしょうか。ゲームショップ店頭からのレポートです。

この度、SCEとセガが、それぞれプレイステーションが7月発売分から、サターンが9月発売分からゲームソフトの発売日を従来の金曜日から木曜日に変更すると発表した。両社ともこの変更によってリピートビジネスがより一層効果的になると言う。しかし、その言葉は真実なのだろうか。

### 金曜日から木曜日へ その変更の理由

日本のTVゲームほど発売日を定め、またそれを死守しようとする業界は世界でも珍しい。家電製品にしる食料品にしる上旬とか月

末頃などの表現を用いているはずだ。事実アメリカなどではTVゲームでも具体的に発売日を日にちまでは設定していない。どのみちあれだけ国土が広ければ全国で同じ日に商品を到着させるのは不可能だろう。日本国内でも身近な物でちゃんと発売日を設定している物と言えは雑誌か音楽CDくらいしか思いつかない。それでも曜日は各社毎にバラバラに設定されているし、出版社や制作メーカーが発売日を守るために小売店を廻ることはほとんど無いはずだ。発売日以前に商品を販売していた場合、それを「フライング販売」

と呼ぶ。他店より1分でも早く商品を並べ、1つでも多くお客さんに買ってもらう。そうすることで自店のリスクを減らし売り上げUPを狙う。TVゲームでも一部地域を除けば当然のごとく行われている行為だ。

そもそも今回の発売日変更の主旨は、発売日を1日早めることによって商品の売れ行きを把握し、週末に商品が切れるような機会ロスをなくすことが目的である。たしかにプレイステーションの場合、発売日当日の午後12時までにJARED(注1)に注文(FAX)すれば、次の日に商品が入荷

してくる仕組みだ。ところが平日にソフトが動くのは午後から夕方が一番多い。金曜日の午後になって慌てて追加注文しても、ソフトが届くのは翌月曜日になっていたわけだ。これが木曜日に発売されることになる、午前中に注文すれば金曜日に。木曜午後に注文しても土曜日にはお店に届く。これなら週末の機会ロスも大幅に減る。ただし、JAREDにそのソフトの在庫があればの話で、無ければ注文残数(注残)としてソフトが出来しだい出荷・配送となる。JAREDはFAXが送られてきた順番で受け付けるだけなの

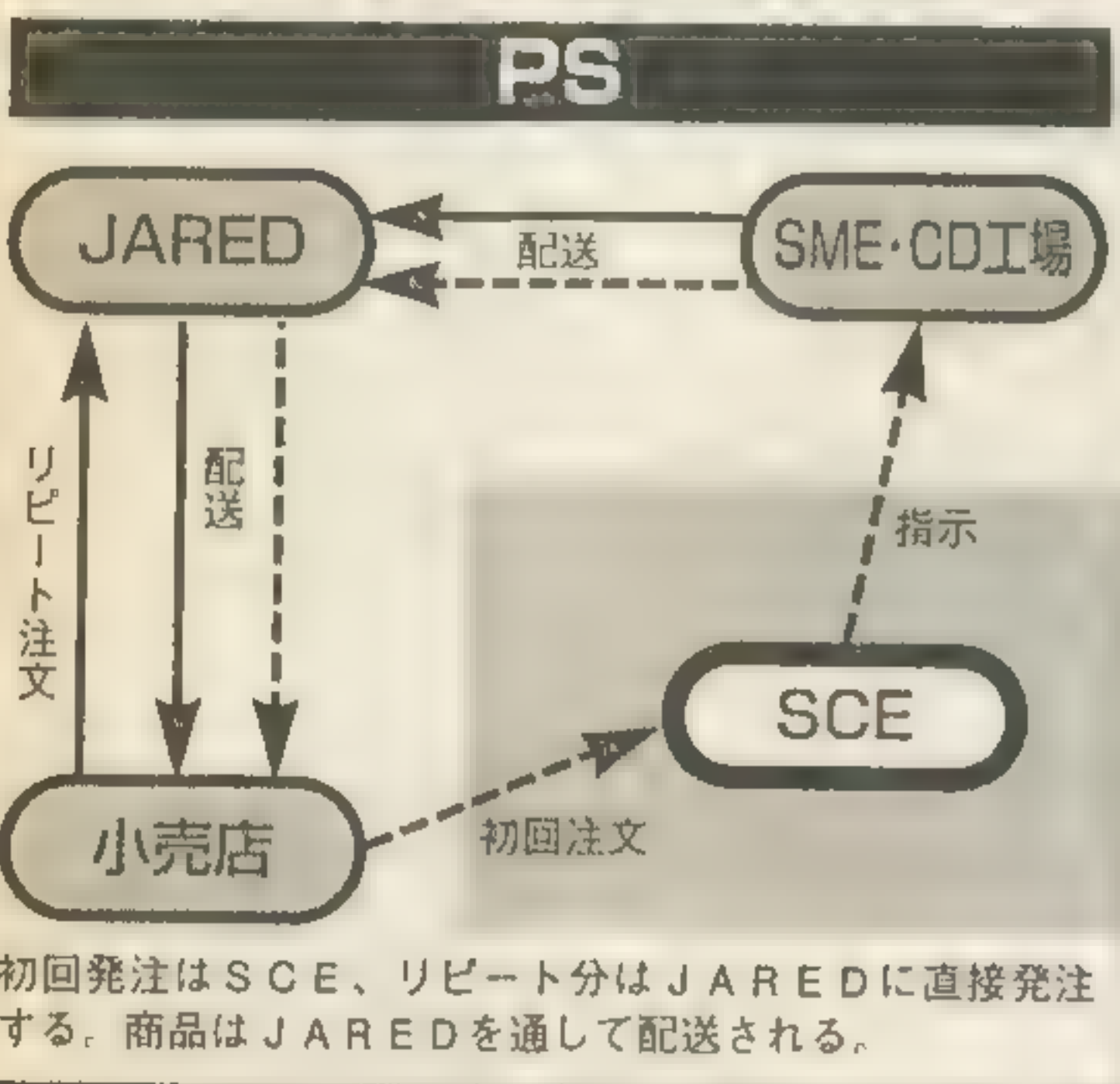
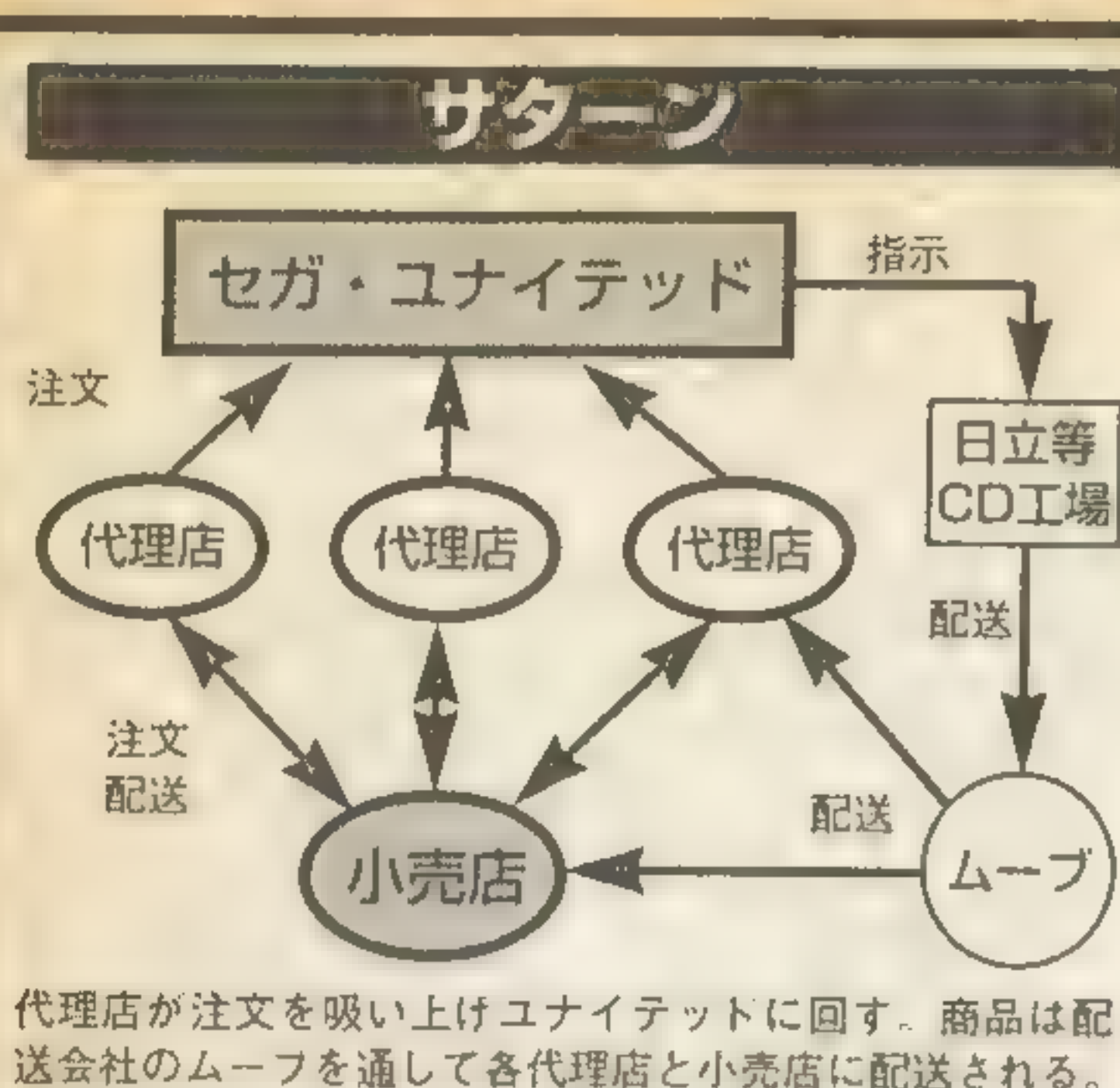
(注1) JARED: ジャパンレコード販送センターの略。音楽CDの共同配送会社。

(注2) セガ・ユナイテッド: セガサターン販売力の強化のために、セガと玩具問屋10社が共同出資した販社。'94年10月設立。



で、注文数が在庫数を上まわった場合は早い者勝ちとなる。

サターンの場合、随時代理店と呼ばれる問屋に注文するのだが、配送体制は代理店ごとに異なる。すぐに小売店にソフトを配送する代理店もあれば、翌日配送の代理店もある。ただし、これもそれぞれの代理店にソフトがあればの話で、なければ注残にするかしないかを小売店が決める。その後、代理店がセガ・ユナイテッド（注2）に注文をするわけだが、セガ・ユナイテッドの注文受付は毎週月曜と火曜の11時までとなっており、代理店からユナイテッドへの注文



は発売日の翌週頭になつてしまふ。しかも、その時にユナイテッドに在庫があれば木曜と金曜に代理店に到着するが、なければさらに翌週になつてしまふ。これはプレイステーションと違いCDを日立や日本コロムビア、日本ビクターなど別の地域で委託生産し納品するためである（プレイステーションもSMEに委託生産している）。そのため小売店としては、いかに売れるソフトの在庫を持っているか代理店と取引をしているかが重要となってくる。しかし、日本のTVゲーム流通の場合、在庫を持

つりリスクを背負うことであり、粗利の大きかったROMの時代と違い、粗利の少ないCDでは、見込みで在庫を持つ代理店はほとんどない。

## リスクを避け合う現状 減少する初回本数

前述のようにプレイステーション、サターン共にJAREDや代理店にソフトの在庫がなければショップには配送されず、週末の店頭には間に合わない。しかも、各メーカーが個別に手配するバックレージやマニュアルなどの印刷物の在庫が切れた場合、リピートには最悪で2週間の期間を要する。いくらCDのプレスが早くても、CD盤だけでは商品と呼べず、それらが一緒になって初めて一つの商品となるのだ。

結局はそのソフトがどれだけ売れるかを的確に判断し、SCE（配送のためソフト現品はJAREDにあるが金銭的にはSCEの在庫）や代理店がある程度の在庫を持っていなければ機会ロスは減らない。リピート発注をより早く小

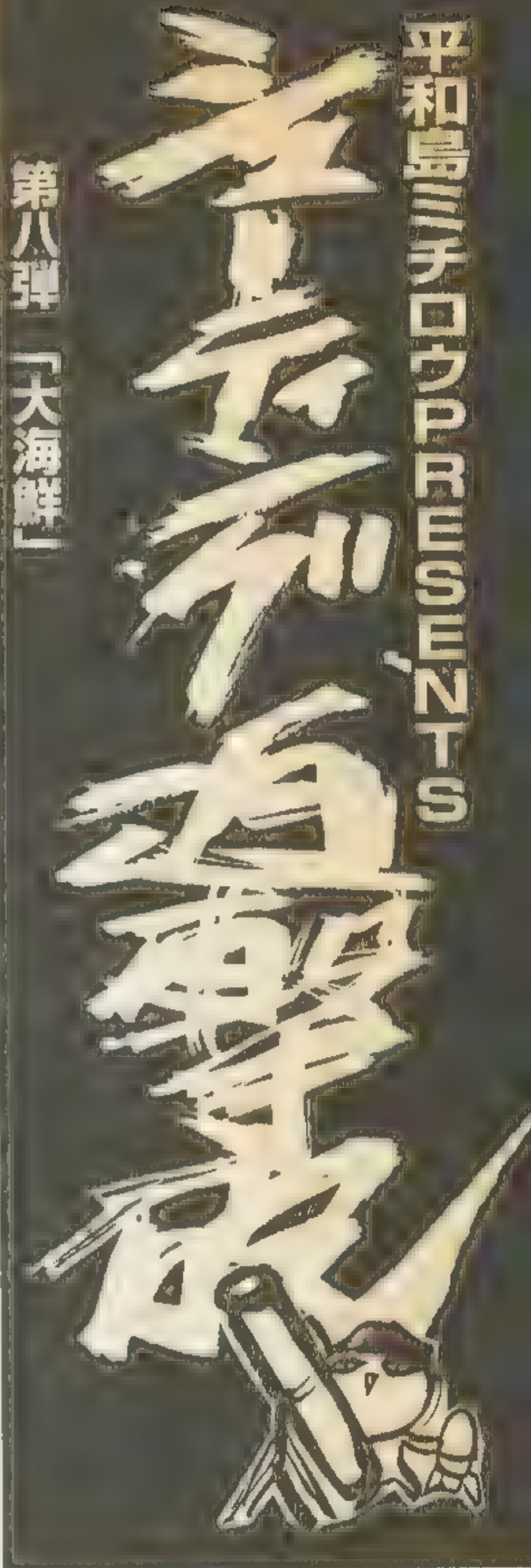
売店が判断するための発売日の変更も、実際には多くのフライング販売が行われている現状では意味をなさない。SCEや代理店がどの程度在庫を持つかは各ソフトメーカーとの折衝で決まるが、いくらリピートビジネスを提唱してもソフトメーカーは未だ初回数量主義であり、最初の生産数だけを重視し、小売店からの注文数が少なければ少しでも多くの在庫を持たそうとしている。しかし、リピート注文がかからなければ、それらは不良在庫となってしまう。こうした事情を知らない小売店は、リピートできるからとリスクを避けて初回発注数を絞ってくる。その結果PS、サターンともに徐々に初回本数が減少する傾向にある。

商品の名前しか知らずに売買する時代は終わりを告げた。これからはより一層個々のソフトの商品力を見定めなければならぬ時代がやってきた。発売日の変更、それ自体はあまり意味がない。メーカー、流通、小売店といったソフトを供給する側には、もっと大きな宿題が残っているのではないか。

プロフィール：I.N.A.（アイエヌエー） 花も恥じらう30歳。ここ半年ほどある事をきっかけに精神的なトラウマに陥り、静かに暮らしていました。もう抗生物質を飲むのも塗るのもコリゴリです。最近はおっぱい「みんなのGOLF」をやっています。こいつは売れるぜ。



第八弾「大海鮮」



以前から反パソコン主義を標榜してきた私も、例の世界通信対戦新鮮生肉耳狩り大戦ゲームの誘惑に負け、ついにPCを購入。ゲーム批評編集長の斎藤女史が「パソコン買うとコンシューマゲームで遊ばなくなるよ」とおっしゃってましたが、それは正に真理。私すつかりPC依存症。マイサターンは「サイバーボッツ専用機」に、マイプレステは「がんばれ森川君専用機」になってしまい、かつての黄金時代を想起しつつ二台仲良く縁側に並んで黄昏れています。

そんな訳で今回は、当コーナー初、PCのシューティングを取り上げることにしました！……が、ご存じのようにPCのシューティングといったら「DOOM」系がメイン。これらのゲームはいままら紹介するまでもないので、他に私の感性を刺激するクールなPC



コミカルな雰囲気も魅力

©COMPILE 1997

のSTGがないものかと、HELL/HELLよりもハードな日曜/秋葉原に潜って探し回りましたが、収穫ゼロ。しかし！秋葉原からの帰り道、夜食を買いにフラリと立ち寄ったコンビニで、イカしたPCのシューティング「大海鮮」と邂逅したのです！この「大海鮮」は、「ぶよぶよ」で有名なコンパイルが発行しているCD-ROMマガジン「ディスクステーション」の15号に収録されています。ゲーム内容はマウスを使っ

ガンシューティング風で、自機は戦艦&大砲。続々と押し寄せる敵を素早くクリック、撃破していくというゲームです。縁日の射的を思い起こさせるポップな撃ちまくりの爽快感と、コンパイルのお家芸とも言えるコミカルキャラクターたちの寸劇がとにかくベリベリに良い塩梅！

本作品はミニゲーム的な位置づけなので、全5面と短いのが非常に残念。もっともっと遊びたい！何を？「大海鮮」を！ミニゲームで終わらせず、ぜひぜひ単品で発売して下さいませ。

という訳で、PCでもっともつとバリバリのシューティングを遊びたいと願う平和島ミチロウは、各パソコンメーカーの奮起に期待します。あの「バーチャロン」も発売されたし、PCにおけるSTGブームが起これそうな予感があります。いや、起こります。起こつて欲しいですう（半泣き）。

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）  
1972年生まれ、ゲームライター兼エッセイスト。  
最近感動した本は、J・ヴェルヌ「地底旅行」と  
P・K・ディック「アンドロイドは電気羊の夢を見るか？」とランボオ「地獄の季節」です。  
E-mail: michirou@ya.s-net.or.jp

アニメが  
すごい！

勇者王ガオガイガー

今回は洋ゲー★NOW！でおなじみの岡元建三氏の登場。彼のオススメは……

ファイナルファンタジー

のかけ声と共に獅子王

ガオの搭乗するライオン型ロボ

ギャレオンが変形、ライナーガ

オ（新幹線型）・ドリルガオ

（地底戦車型）・ステルスガオ

（戦艦機型）の3機が、唸りをあ

げて合体する、テレビ朝日系で

放送中の今期待のサンライズロ

ボットアニメである。

いやーまったく、最近のロボ

ットもののアニメには、覇気が

感じられるものが少なく、鋼の

ロボ、ト世代な洋ゲー担当の私

としては、大地が割れるほどに

轟き、天をも貫くパワー溢れる

ロボットが見たいと思っていた。

勇者王ガオガイガーは、トラン

スフォームや一連の合体シリ

ーズの中において、久しぶりに



## 工口★の星の下に

南 敏久

第11回

M HARD

このコーナーもおかげさまで2回目の夏を迎えることができました。夏男や夏女の皆さんは今年もバリやグアムやペナン島に行ってもウラもマッククロクスケになるまで焼いてくるんだと思います。日光に当たると体がカユくなる夜行性スタンデル星人の南サンは、ついつい日陰や石の下に隠れがち。そんなボクが今最も懂れているのが「地下室」。湿度こそ高いものの、あのヒンヤリした空間は誰にも邪魔されないボクだけのシャングリラ。ましてやそこに大神いずみ似の素敵な女王様がいればもうボクの興奮はウナギ昇りに絶好調。仕事もこの連載も切り上

げて一生地下から出てこないでしょう。そんなときめきマゾ男爵のボクの心にバツチリH-Tする……と思って今回選んだゲームが

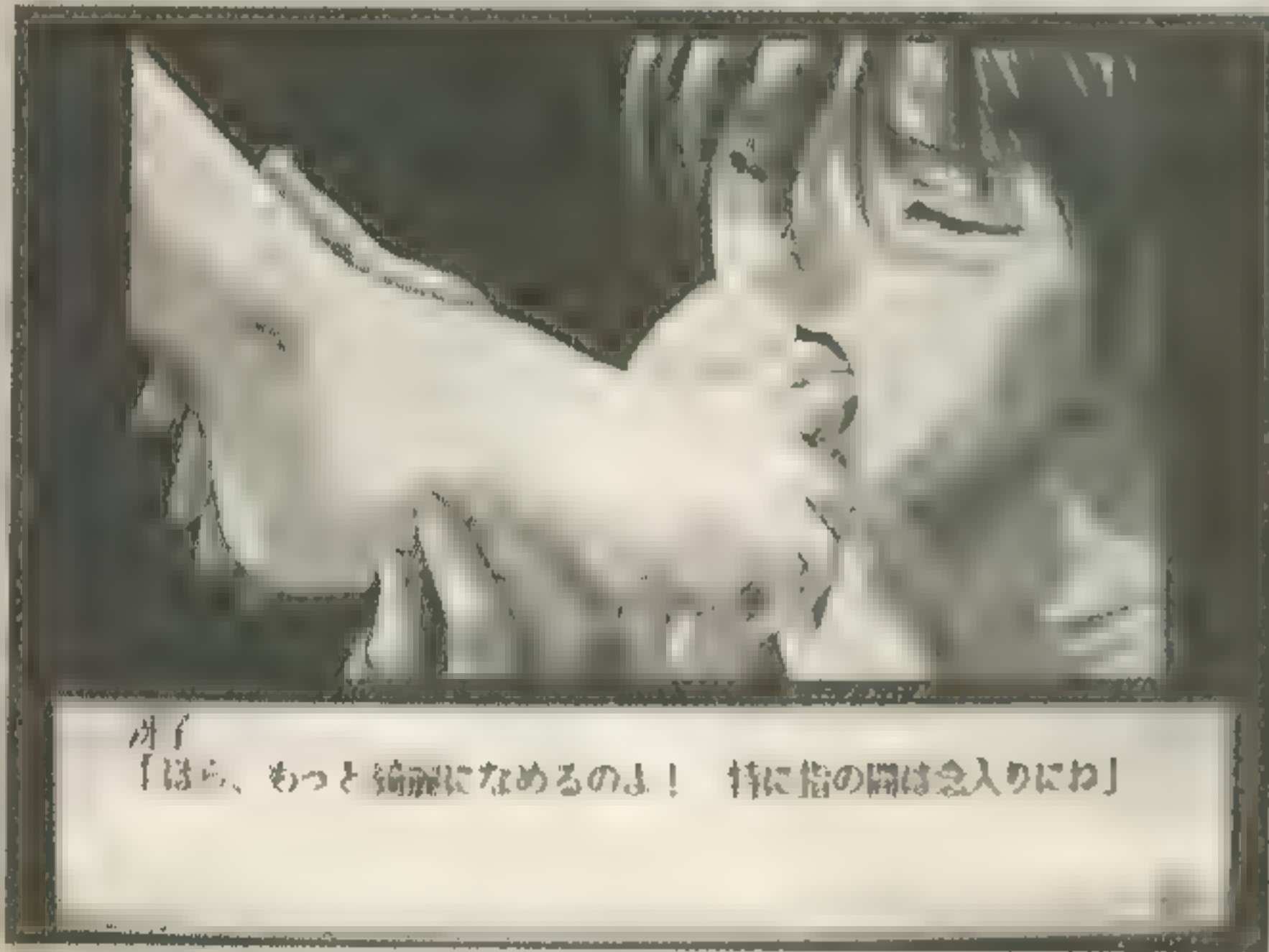
### 「M HARD」

なのであります。最近多いSM系ゲームですが、今回いつもと違うのは攻め側が女性、受け側が男性というトコロ。主人公は両親の抱えた莫大な借金の為に謎の女社長のM奴隷にされちゃう美少年（書いててやな言葉だ）。昼は会社で社長秘書、夜は地下室で極悪調教。靴は舐めさせられるはお尻に何か入れられちゃうもう大変。体がもちませーんというのが大まかなストーリーです。登場する女性陣

が殆ど服を脱がない点は好みなのですが、キャラクターが型にハマりすぎていて、お話も特に大きな変化を見せずストンと終わってしまうので何とも味気なく、キャラ的にも話的にももう一ヒネリニヒネリ欲しかった所です。「大会社」というもう一つの舞台や、主人公と一緒に調教されているメイド等、いろいろ面白く使えそうな要素が詰まっていただけに残念で

す。

それにしてもこんな題材がゲームになって販売されているなんて、かつてPC-88で野球拳やってた頃からは思いもつかない事態です。これからのSMゲームを展開させていく上でも我々マニアの意見は大事だと思うのですが、このソフトをプレイした編集部小野さんの「男のこの身体が描けてない」という意見にもなかなか見逃せないものがあるなと思う今回の南サンでありました。



小野「はー、もっと綺麗になめるのよ！ 特に指の間は念入りにわ」

人間って意外な場所で感じたりしますよね。いやホント。

無駄に燃える 戦うロボットア

ニメなのだー シンメトリー  
ドッキングー・ゴルディオオンハ  
ンマリー・ディバイデオングト  
ライハイ などの雄叫びが  
緻密に描き込まれた破壊力のあるセル画の合体・必殺技を発動させる。戦闘シーンの迫力は、必見。マイク13なるロボも登場し、ますます目の離せないアニメである。

それでは次回は、ゲーム批評  
翻訳・デビュー起し担当 自称  
にせ女子大生の松平さんにフア  
イナルフュージョン承認だ！  
(岡元建三)



ドラマの出来もOK 結構ハマります！

南 敏久（みなみ・としひさ）……職業・造形助手&怪獣博士 好きな怪人は不思議イイト。アンチ巨人なので今年の巨人の低迷ぶりにホクホク笑顔。しかし大神いずみが日テレに属していることを考えるとそれはそれで苦悩の日々。なお前号プレゼントの当選者発表は商品の性質上発送をもって代えさせて頂きます。





ゲームはとうやって出来るのか？

その現場を注目作に見る……

エニックス  
ワン  
トリー

たちの現場



## 第2特集

かつてゲームは一人の人間が企画・グラフィックからプログラムまでをおこなっていた。そんな時代もとうの昔のこととなった。今やゲームは複数の人間が各担当に分かれ、共同作業で作り上げていく形が一般的だ。分業で作り上げられていく中、その個性が平均化していく傾向も見られる。これは残念ながら事実だ。しかしそんな中にあっても、会社のカラー、ク

リエイターのカラーをしっかりと打ち出し、その個性を存分に発揮している作品も一方では存在している。

個人と個人とが協力し、時にはぶつかり合いながら一つのゲームが作り上げられていく現場。その現場とは一体どんなところなのだろう。ゲーム批評が注目した作品を通し、ゲーム制作の現場をじっくりと見ていきたい。

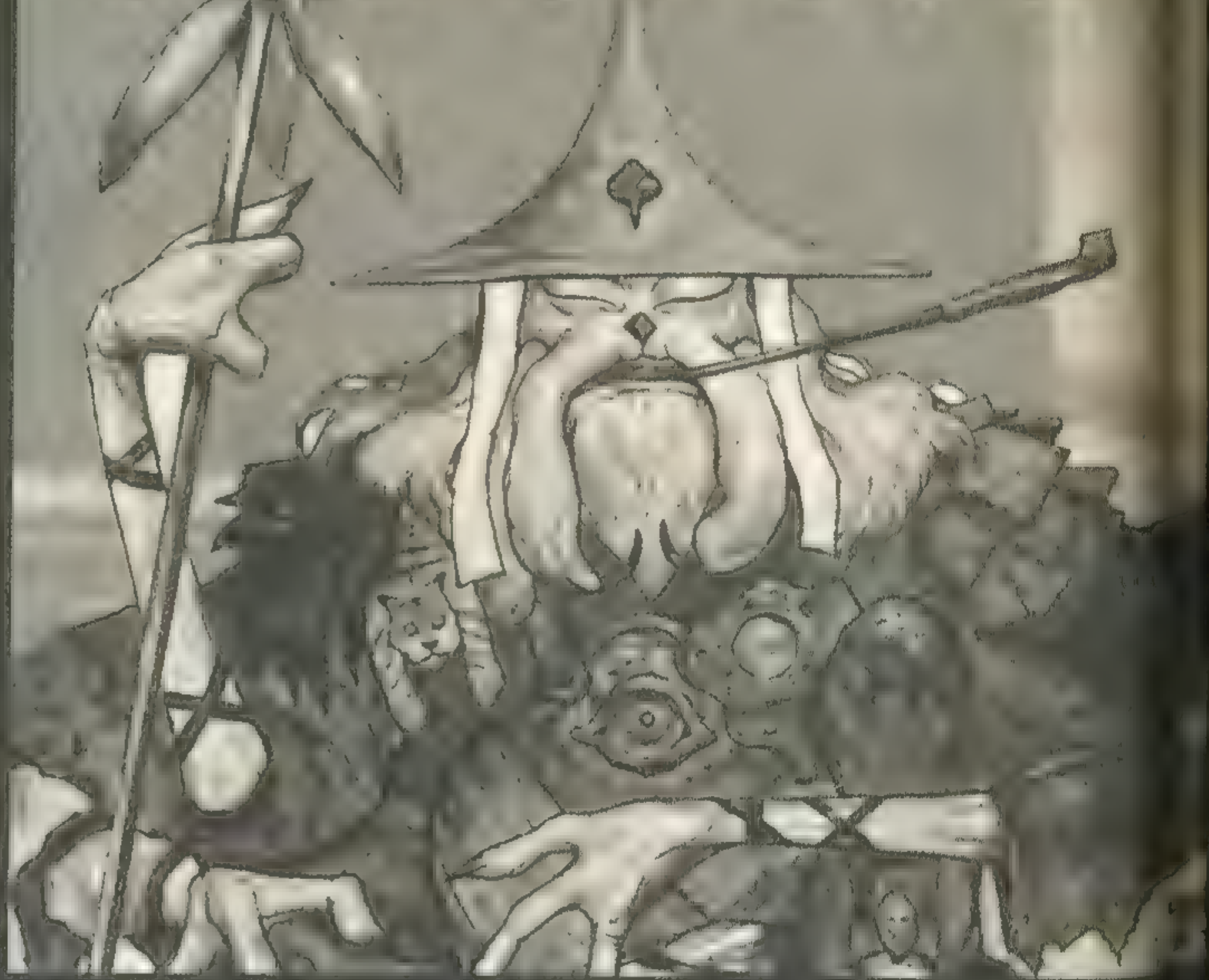
ヴァンパイア セイヴァー

Gダライアス

七ツ風の島物語

AZITO

厄・厄痛



# 注目作に見る！ ゲーム制作者



# 結集した才能が生み出した強烈な個性

ストリートファイター、X-MEN、マーウルと人気シリーズを多数抱える2D格闘帝国カプコン。その中でも極めて強い個性を発しているのが「ヴァンパイア」シリーズだ。その制作の過程を追う。



## 数奇な運命をたどる「ヴァンパイア」

異形の魔物たちが繰り広げる果てなき闘いを描いたカプコンの2D格闘ゲーム「ヴァンパイア」がアーケードに登場したのは'94年のこと。'95年には続編である「ヴァンパイア ハンター」が発表され、この'97年には最新作「ヴァンパイア セイヴァー」がアーケードに並び人気を博している。全く続編が作られない作品も多い中で、3作目までがリリースされ、家庭用ゲーム機にまで移植されている「ヴァンパイア」シリーズは幸福なシリーズといえるのかもしれない

い。だが、その道行きは決して楽ではなかったようだ。

そもそも「ヴァンパイア」はどのような成り行きで立ち上がったのだろうか。(株)カプコン開発本部副本部長、船水紀孝氏は語る。「うちにシェーキーというアメモミがすごく好きな人間がいるんですが、彼が『今アメリカでモンスターが流行っている。ひとつモンスターとの対戦格闘ゲームを作ろう』と岡本(岡本吉起氏・カプコン常務取締役開発本部長)に持ちかけたのが最初です」



## 動き出した「ヴァンパイア」その不遇の時代

当時ヴァンパイアを制作するチームは他のゲームに携わっていた。だが「それが終わるのを待っていたら流行を逃すということ」で、その作業を一旦止めて「(船水氏)「ヴァンパイア」は走り出した。完成した「ヴァンパイア」は基板の枚数的には好調なセールスを記録した。しかしその世間的な評価はあまり高くなかった。「インカム落ちて評判悪い」っていわれました」(船水氏)

更に続編の「ヴァンパイア ハンター」制作の際には「営業から『ヴァンパイア ハンター』の『ヴァンパイア』はイメージ悪いから取ってくれっていわれた(笑)」

(船水氏)という。しかし「ハンター」は受けた汚名を見事に覆し、躍アーケードの人気作となったのだった。

それから2年たち、ついにシリーズ最新作の「ヴァンパイア セイヴァー」が発表された。そこでこの「ヴァンパイア セイヴァー」に関わった船水紀孝氏(企画)、オブジェグループ、石井誠氏(キャラクターデザイン)、ソフトグループ、山崎慎一郎氏(プログラマー)、スクロールグループ、京谷有紀氏(背景)にその制作の経緯を伺った。



## 企画

### 企画マンはゲーム制作の すべてに関わります

ゲームを企画するの、なかなか易そうに分かりにくい言葉だ。  
カプコンの「企画マン」という人々は一体どういった役割を担っているのか。

#### 企画マン。 その仕事の内容とは

カプコンには「企画マン」という職種が独立して存在している。はつきりとしたイメージがすぐには湧きにくい「企画マン」。この人々はゲームの制作にどのように関わっているのか。カプコンで制作されるゲームすべてに目を通し、「ヴァンパイアセイヴァー」にも携わった船水紀孝氏に話を聞いた

編集部（以下編）…「ヴァンパイア」があまり評判が良くなかった。それでも続編を作ろうとされたのはなぜなのでしょう？  
船水紀孝氏（以下船）…「ヴァンパイア」の時から続編は作ろうというコンセプトにしてたんですよ。1作じゃなくて2作作って考



赤ずきんをモチーフにしたパレット。「セイヴァー」の新キャラだがレギュラー陣を食ってしまう程個性的だ

えて作っとかんと元取れんのう、という話で。  
編…でも「ハンター」以降はすごい人気の高いタイトルになって。そのようにタイトルを育てるのもメーカーの度量の大きさかなと思うのですが  
船…うーん、……そうしておきましょう（笑）。

編…「セイヴァー」のそもそもの出発点はこういったものだったんでしょうか？

船…「ハンター」が終わってから、ストーリー担当の村田と、雑誌用に色々ストーリーを書いていたんですよ。当時は「3」といってたんですけど、それをまとめて「セイヴァー」にしたんです。だからまずストーリーを書いてそれに必要なキャラクターを作った形ですね。

編…ストーリーができてからは制作はスムーズに？  
船…やっぱり面白くなかったり、インパクトの少ないキャラクターが出てきてしまったので、ばーっとやり直しました。キャラ的にいえば、その時から残っているのはジェダとリリースだけ。逆に加えたのがキュービイとか。

#### （株）カプコン開発本部副本部長 船水紀孝氏



ゲームに対するユーザーの批判的な声はなぜか船水氏に直接届けられるらしい。「最近は大変な目に合ってます（笑）」

#### ゲームの鍵を握る 職種、企画マン

編…企画マンの方はゲーム制作のこういった部分を担当されているのでしょうか？  
船…ゲームの企画をする人、もとのデータ入れる人。バランス取るのもキャラのコンセプトを決めるのもそうだし。  
編…一番要の部分ですね。  
船…安田朗（開発本部第一制作部オブジェ・スクロールグループ長



の場合はもともと企画の担当もしてたんで、自分で設定しようとかいいですけど、そうじゃないのはいろんな人と話し合ってキャラクターの大体の像を決めて、デザイナーと詰めながら起こしていく。まあすごい企画マンは何でもできるけど、すごくない企画マンはただのデータ打ちみたいで。雲泥の差がありますよ。

編…攻撃のダメージなども企画の方が

船…ダメージも企画。経験上の数値というのがありまして、とりあえずその数値を入れておくんです。それからこの攻撃はこのくらいで、という基準を1個決めて、あとはキャラごとに攻撃重視とかスピード重視といった性格があるのでそれに合わせてデータを設定していくんです。

編…じゃあ企画の方が間違えると大変なことになりますね。

船…最近は紙に書くの面倒くさいんで直接データで渡すんですけど、そこで間違えると取り返しがつかない（笑）。

編…間違っているとところはすぐに分

かります？

船…データ見れば分かりますよ。でもやってる時は分からない。もう毎日毎日やっても分からないですからね。

ゲームのキャラクターの設定、ストーリーなどといったソフトな部分からシステム面といったハードな部分までを視野におさめ、ゲーム制作全体の舵取りをする。それが企画マンの仕事だ。チームが進むべき方向を企画マンが見失ってしまうと、ゲーム全体がその方向性を失ってしまう。

企画マンはそうした重責を負っている非常に重要な職種だといえそうだ。



開発現場の風景。各クリエイターは個人個人のブースを持ち、そこで作業をおこなっている。この写真で開発中のタイトルはまだ秘密とか。

## 「ヴァンパイア」はキャラだけで1年おぼれました

古今東西のモンスターに独特のアレンジを加えた「ヴァンパイア」シリーズのキャラクターはそのデザイン、モーションが大きな魅力となっている。

### 2Dゲームの魅力

を決めてしまうといっても過言ではないキャラクターたち。そのデザインを担当するのは、カプコン内部で「キヤラマン」と呼ばれる人々だ。では「ヴァンパイア」シリーズの制作を通して、「キヤラマン」たちの實際を眺めてみよう。

編…「ヴァンパイア」のキャラクターはどのように決められていたんですか？

船…もともとからラインナップがあつてそれぞれ振っていく形と、みんなという形があるんですが、「ヴァンパイア」はみんなでアイデア出しをしましたね。有名な、みんなが知っているキャラクターをばつと挙げて、これだよなこれ

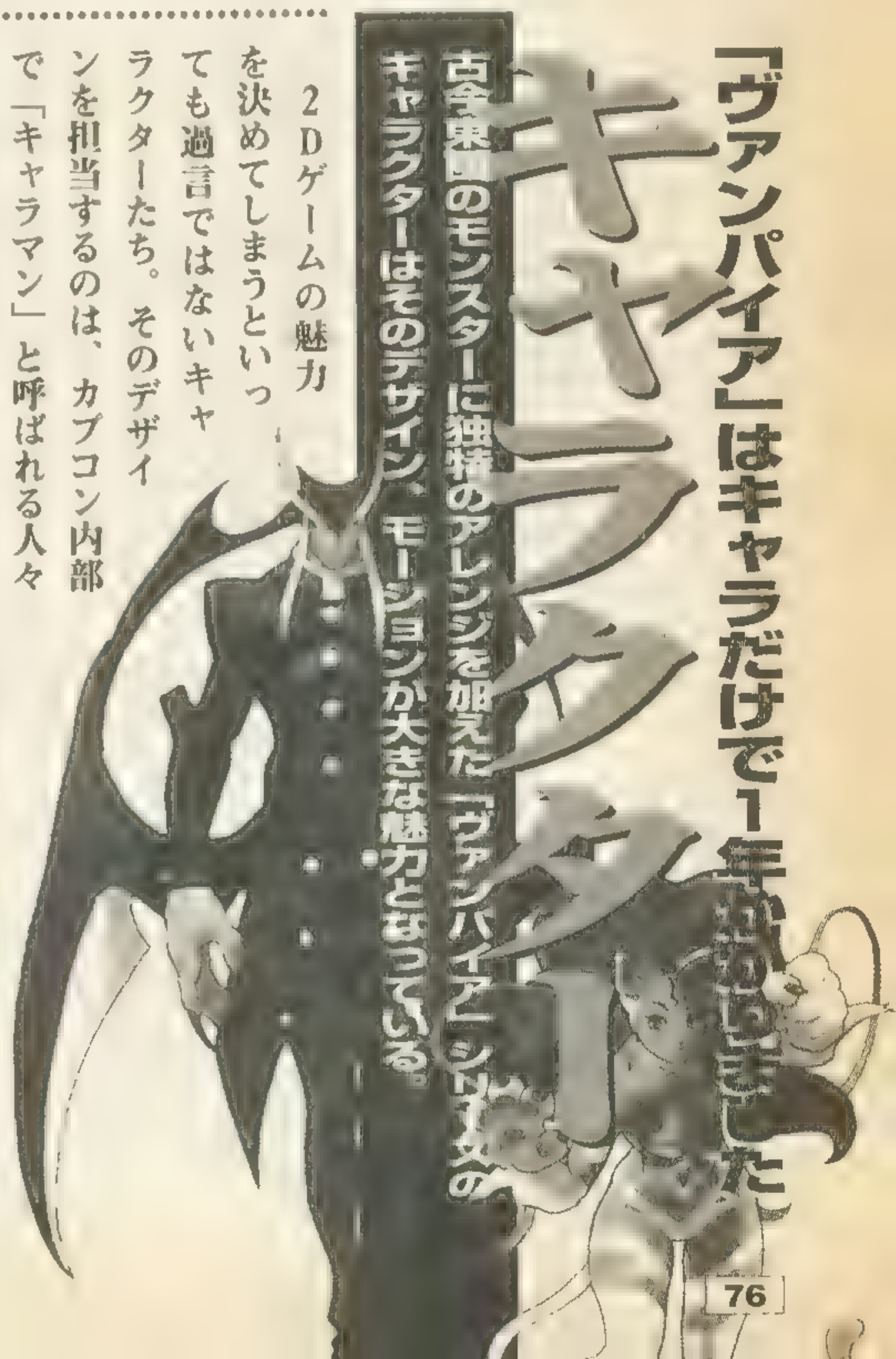
だよなつて決めて、それに対してデザイン画を描いていきました。それが1年くらい。

編…キャラだけに1年間。

船…かかつちやつたんですよ（笑）。

編…「セイヴァー」でジェダとかパレンタといった新キャラが加わつて、特にパレンタなんか異色で面白いキャラだなと思うんですが、ああいったキャラクターはチームで描かれてるんですか？

石井誠氏（以下石）…ジェダは一人メインがいまして、あとはその







# ゲーム制作者たちの現場

## 石井 誠氏

(株)カプコン オブジェクルー

「ヴァンパイア セイヴァー」では新キャラQBを担当した。現場ではデザイナー同士でケンカになっちゃってしまふこともあるという。強い自信の表れだ。



人について勉強しながらという感じで。バレッタは結構たくさんで描きましたね。  
船：期間的に見れば断然多い。モリガンとかの昔からのキャラを動かしてた旧キャラチームで、いっせーのせで描いちゃえ、って感じでやりましたね。  
編：そうすると昔の「ヴァンパイア」から継続して同じ方がやっていた？  
石：大体は、ですね。  
編：その辺り会社によって違うん



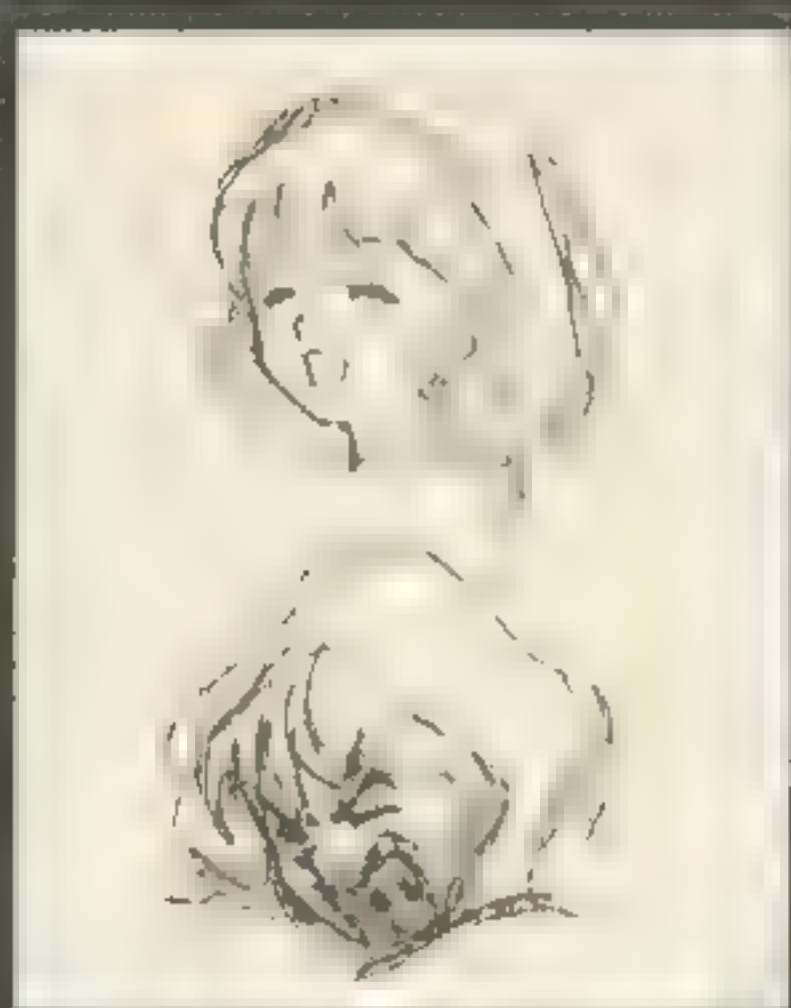
## 才能と経験。その差が生み出すもの

でしょうが、カプコンでは同じシリーズは同じスタッフでやられると。石：多分、他の人が触るのを許せないんですよ。だから自分がどんなに忙しくても自分でやる人が多いですね。  
編：具体的にキャラクターを作る時というのは、まず紙に描いた物を取り込んでモーションを付けていくんですか？  
船：基本のポーズ作るのって実はすごく大変で、最初に作ったものとのポーズがそのキャラクターのすべてを表してしまうんです。だからそれを作る人って、安田を含めてカプコンには数人しかないんですよ。そういう人がまず一番最初の基本ポーズを作るんです。  
編：作るというのは紙に描くんじゃなくてすぐに打ち込んで。  
船：紙に描いて画面に出

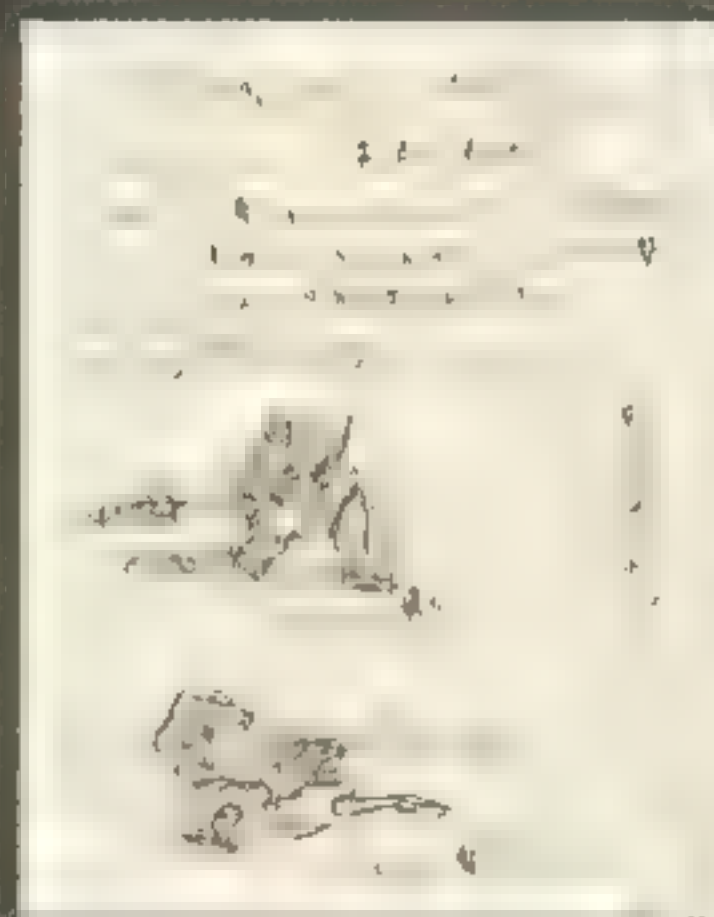
## 設定資料から ～バレッタ～



ただの赤ずきんではなく、狼人間ハンターバレッタ。近代兵器を使いこなす



可愛らしいバレッタの表情。表と裏の差の激しい女の子



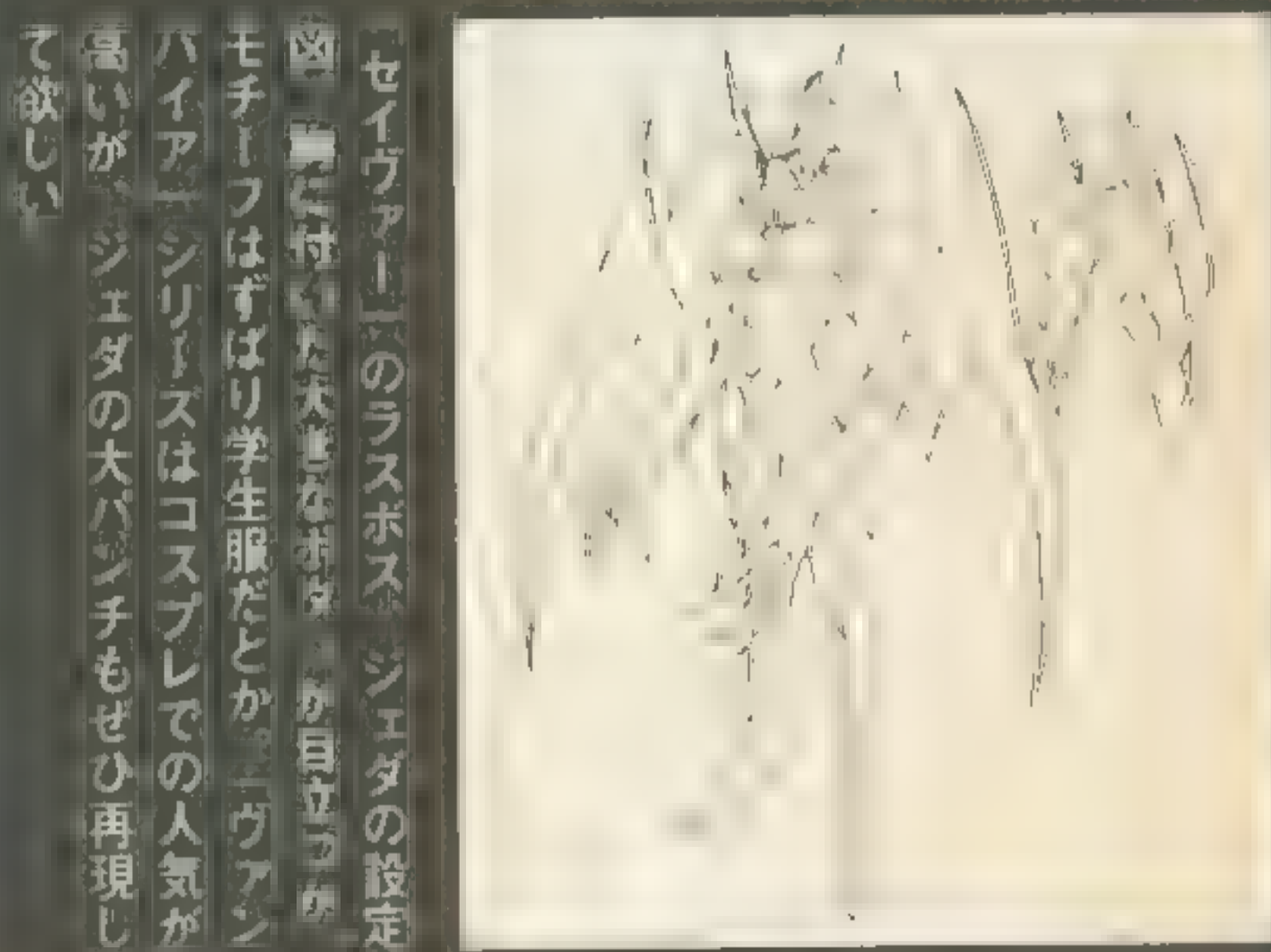
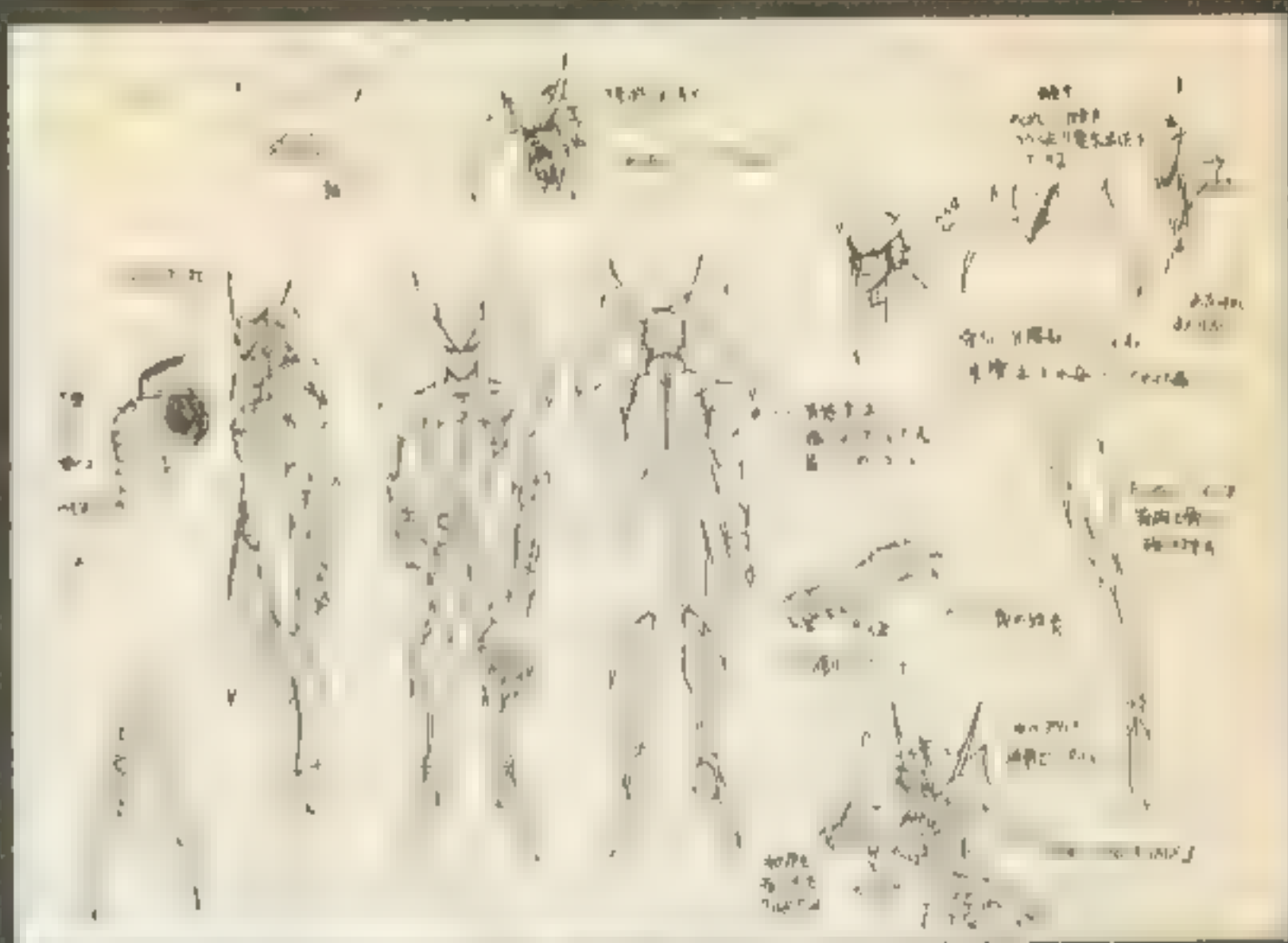
銃を使う攻撃「大パンチ」のアイデア4案。最初のデザインは、このようにラブな感じ



バレッタの性格が一目で分かるラフデザイン。「セイヴァー」を遊ぶ機会があったら、バレッタのじゃがみガードスティック入れっぱなしを試してみると面白い



## 設定資料から 〜ジェダ〜



「セイヴァー」のラスボス、ジェダの設定。劇中に付いた大きなボス。が目立つが、七チーフはやはり学生服だとか。ヴァンハイアーシリーズはコスプレでの人気が高いが、ジェダの大パンチもぜひ再現して欲しい。

して。

石：描いて画面に出して、それからドットを整理して色を整理してという形でやっていきます。

編：そこからモーシオンを……

船：いや、それができたら攻撃とか必殺技のイメージが大概できるんですよ。優れた人が作れば作るほど技を企画しなくていいんですよ。編：すぐに分かってしまうんですか？

船：感覚的に分かるんですよ。だから、ストⅢの時に安田が元ポーズを作っているのを見た時に、も

う全部イメージが湧いたんですよ。こういうパンチをしてこういう拳法を使うんだろうなって。編：攻撃パターンを先に決めていくという訳ではないんですか？船：うーん、決めてますけど。いまいちデザイナーが作った元ポーズというのは情報量が少ないんですよ。もちろんそこからキャラの性格やイメージを考えていくんですけどね。編：その辺はあまりにもポーズが死んだ、固まったものだと……船：そうですね。情報量ですね。

ただ単にパーツがついてるというんじゃない。編：それはプログラムにも同じようにいえるんですか？船：やることないよね。山崎氏（後出）……ええ。とりあえずやることない。船：本当に上手い人がやってるモーシオンはこっちでいちいち考えなくていいですよ。それをゲームに合わせて直していいだけの話で。でも下手な人がやるとそこを考えないといけない。ボタンが6個あったら技も6つある。そのたった6個やるのにすごく疲れる。で終わった後に見るともう凝りようがない。「どうやっても格好良く作れない。描き直してくれ」って。編：それは「ヴァンパイア」でもあったんですか？あつたんですか？山崎氏：あると思います。船：メインの人がやっている技はやはり経験値が高いからいいんですよけど、そこについてる若い子で作ったのは同じキャラでもちよつとまだまだかなと。編：そこから経験値を貯めて育つていく。

船：難しいんですよ。新人は覚えられないし容量も大きくない。でも作らなければいけないものもすごく多い。で、その一部だけやってると全体が何をしているのか見えないんですよ。それが悪循環で。でもそれを教えることはできないから、勝手に見て勉強しろとしかいえない。最終的には。編：そういった苦労は多いですか？石：キャラのメインがこのキャラはこういうことしかせえへん、って植え付けていかないと、突然分からん拳法使ったり、空手のパンチを使ったりで、イメージを勝手にそらせていくんですよ。それを引き戻さないといけないんで、その辺はしんどいと思いますね。編：全然合わないものを作ってしまうこともある。船：というか、自分がそのキャラでやりたいことがあって、それをやっちゃうんですよ。でもそれは一人前になってからやってよと思うんだけどね。編：初期の設定どおり作らないで





# ゲーム制作者たちの現場

うまくいったことはないという  
とですか？

石：「そうですよ。「ヴァンパイア」  
の場合は普通にかっこいいだけ  
のパンチとかはダ

メ。個性が出て

いてそのキャラ

だからこそでき

る技だ、とい

うのはOKな

んですよ。カッコいい

技ばかり考えていたらダメとい

う感じで。そういうことでみんな

鍛えられていく訳です。

編：確かにモーシヨンのいうと

「ヴァンパイア」シリーズが一番

個性が強いですよね。

船：難しいですよ、「ヴァンパイ

ア」は。

編：「セイヴァー」のジェダとか。

あのキャラすごいですよね（笑）。

石：あれも途中からですね。それ

まで普通にパンチしてたのが、手

がズルツと。指がちぎれていたり。

「いつの間にしたん？」って聞い

たら「そんなん、ええやん」って。

隠してるんですよ。

編：お互いに張り合っている感じ



石井氏が担当したQB。顔の部分にある目は実は偽物で、頭にある大きい複眼が実際の目だとか。「安田に昆虫系といったら、蜂女っていわれて。最初はええっ蜂女？ っと思った」（船水氏）

で。

石：結構隠すの多いですよ。最後

まで見せない。見せちゃうと横で

それ以上のもの作られてしまうん

で（笑）。だから隠すんですよ。

ただキャラクターの絵を描くだ

けでなく、そこにキャラクターの

イメージを込めなくてはならず、

更にはそれがゲーム全体のトータ

ルイメージから外れていてもいけ

ない。そして身近には大勢のライ

バルたち。実力と経験が物をいう、

キャラデザインの現場はそんな厳

しい現場のようだ。

キャラマンにはよく泣かされます

見えない部分だがこれがないとゲームは動かない  
ゲームの心臓部。見えないが故の苦勞とは何だろうか。

プログラムがきちんと組まれて

いなければ、いくら美麗なグラフ

イックがあるうと全く意味がな

い。ゲームのルールの部分を形に

していくその現場を、山崎慎一郎

氏に聞いた。

編：プログラムはキャラがで

きてからが本番ということに

なるんですか？

山崎慎一郎氏（以下山）：そ

うですね。キャラアップして

からプログラムアップしてい

くので。大体並行してますけど。

編：キャラマンに泣かされる

ことも多いのでは？

山：よく（笑）。

船：キャラアップ1週間前く

らいに全容量の2/3くらい

来たりして（笑）。「これ画面



山崎慎一郎氏

（株）カプコンソフトウェアグループ

船水氏曰く「彼は間違いが少ない。スーパープログラマーですよ」。ところが当の本人は「初心者です」と笑う。

出してくれ」って、どうすんだよ

って。「まだですか？」なんてい

われた日には（笑）。

編：プログラムは分担されている

んですか？

山：そうですね。スクロールの背

景作る人とデモを作る人。あと、



プレイヤーのメイン部分作る人と  
末端のプレイヤー作る人にたい  
い分けてやってます。

編…末端のキャラを作る人とい  
うのは何を？

船…技を作るんです。企画マン  
がつけた当たり判定とかキャラ送  
りのスピードとかが動かなくちゃ  
いけない。それを全部作ります。

編…そういう部分のチェックつ  
て大変そうですね。

山…「ヴァンパイア」ってすご  
くパターン数が多いですよ。する  
と当たりの種類とかキャラ送りも  
増えてプログラムするデータも多  
くなってくるんですよ。で、人間  
だから間違いもしてしまふ。

編…データはどういう感じで打  
込まれるんですか？

船…例えば、キャラ送りというの  
は全体が10枚で構成されていた  
ら、1パターンを60分の3秒表示  
するとか決めてそれを打ち込む。  
あとは企画が決めた攻撃力のデ  
ータとか。

山…紙に書いて打ち込む時が一番  
眠たいんですよ。プログラム組ん  
でいる時はいいんですが。

船…今回インパクトゲージシステ  
ムってありますが、あれの根本  
的な計算が違ってたんだよね。

山…そうですね。

船…何カ月も誰も気づかなくて。  
ロケテストに出したら変なところ  
がある。で、調べていったら、お  
お、違ってる（笑）。

山…計算式自体も間違ってたんで  
すが、更にデータも違ってたおか  
げでかえってきれいな数字が出て  
尚更気づかなかった。でもそれを  
すごい複雑なタイミングで引くと  
即死するくらいのとんでもないこ  
とになったんです。

編…素人考えなんですけど、そう  
いうの見つけたりって気の遠くなる  
ような作業という感じがして

山…こだわりみたいなのですね。

見えないルールを形にしてプレ  
イヤーを楽しませるプログラム担  
当は、また、見えない部分の欠陥  
を見つけたし潰さなくてはならな  
い。ゲームに命を吹き込むプログ  
ラムの制作は、大変緻密で、かつ  
根気のいる、そんな仕事であると  
いえる。

背景には空気が重要なんです

背景

「ヴァンパイア」シリーズの世  
界観を醸し出すのに、背景も大き  
な役割を担っている。背景制作な  
らではの苦労とはどういったこと  
なのだろうか。

編…「ヴァンパイア」は  
作品ごとに背景のイメー  
ジが変わっていく印象が  
ありますが。

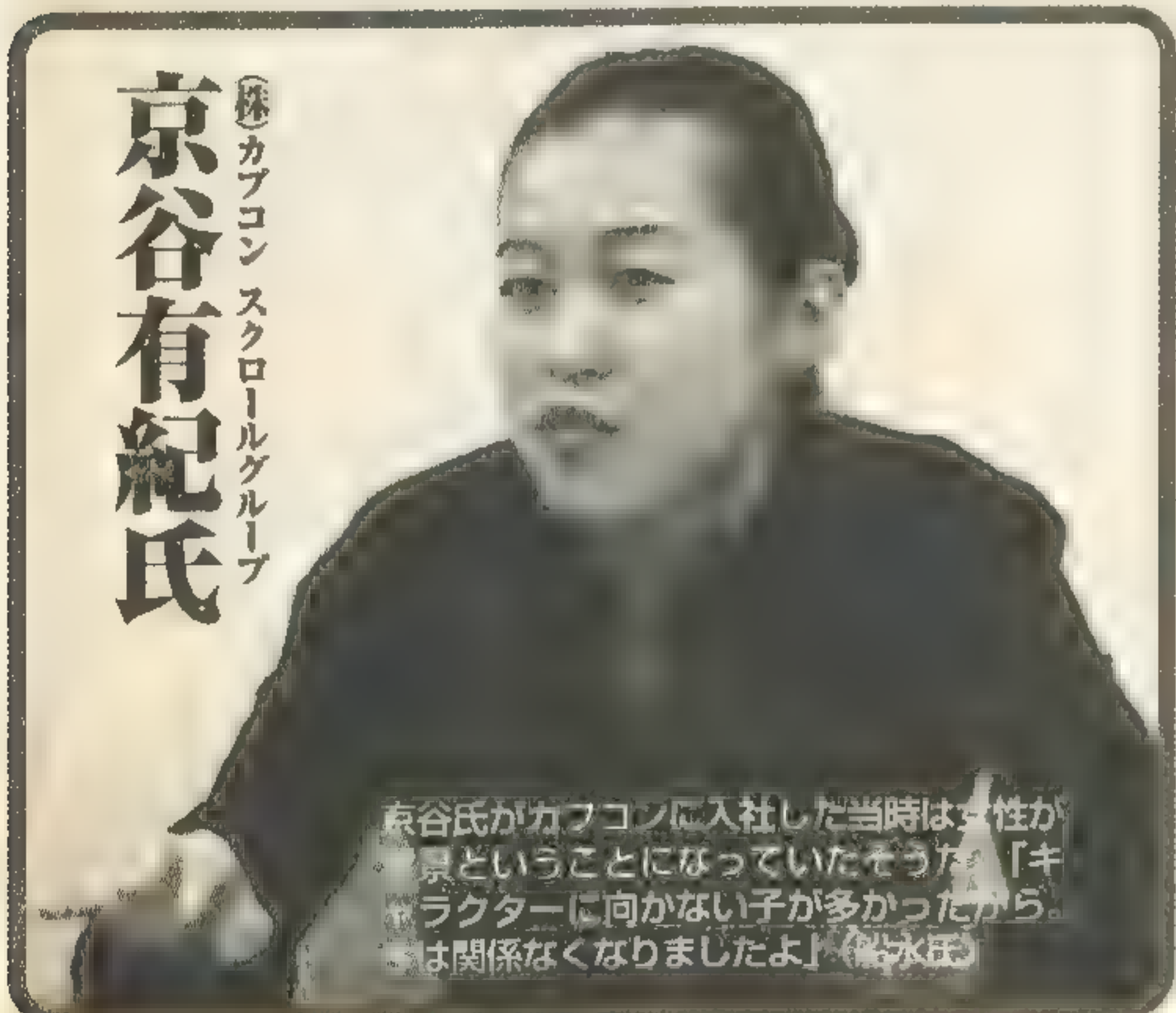
京谷有紀氏（以下京）…

前回は例えばフェリシア  
のステージとかそういう  
感じだったんですが、今  
回は誰のステージでもな  
い、魔界というコンセプ  
トが先にあったので。

編…魔界だからああいう  
感じになった。

京…そうですね。でもそ

んなに魔界魔界してないところが  
多いはずですよ。現実味があ  
って、でもモンスターがいてもお  
かしくない空間という感じでやつ  
たんですけど。



京谷有紀氏

（株）カプコン スクロールグループ

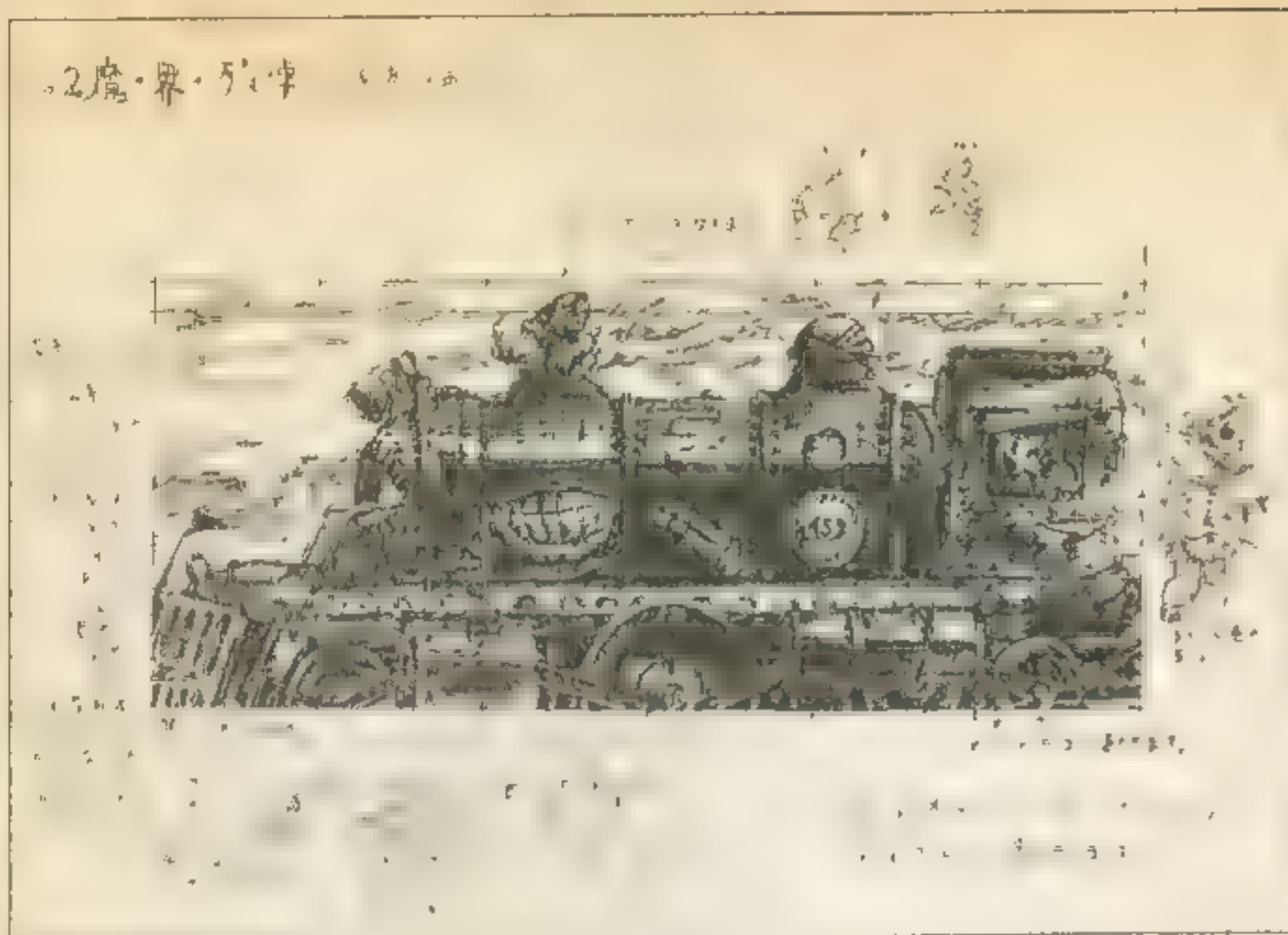
京谷氏がカプコンに入社した当時は女性が  
多いということになっていたそうだが「キ  
ャクターに向かない子が多かったから  
は関係なくなりましたよ」（京氏）





# ゲーム制作者たちの現場

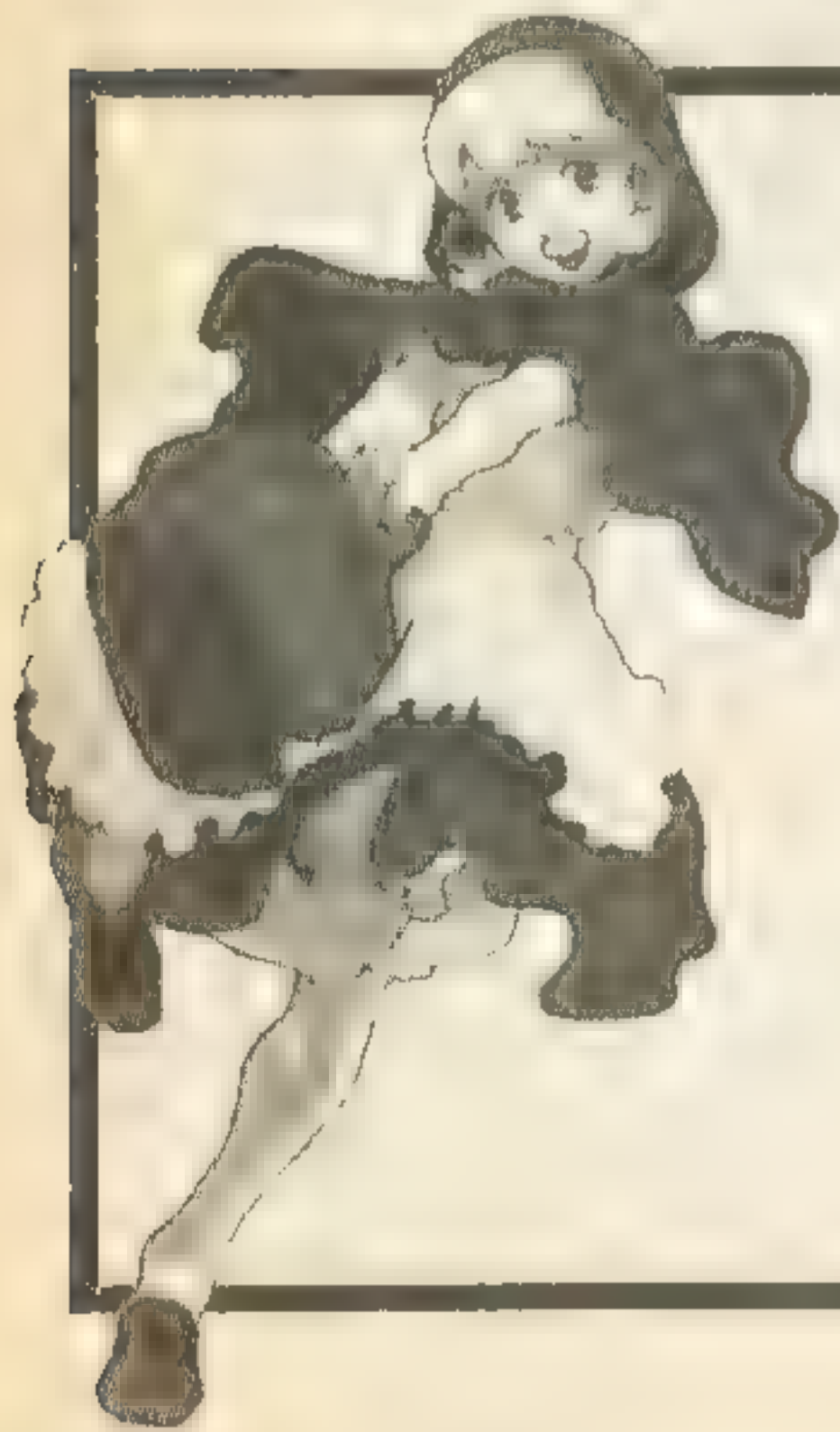
汽車をモチーフにした背景画。実際に見てみると分かるのだが、いろいろな部分が動いている。ぜひアーケードで見てほしい背景の一つだ。



編：背景はキャラクターとかストーリーとか世界観と同時進行で進むんですか？  
京：そうですね。同時進行で。みんなでラフを描いてその中からいいものを。  
編：では何パターンも作られる訳ですね。  
京：最初の絵はみんなで1日何枚も描きます。ドットで描くのはその中でも一番いい奴なんですけど。

編：何人くらいでやっているんですか？  
京：途中から増えますが、もともと5、6人で。  
編：1枚描くのにどれくらい時間がかかるものなんですか？  
京：ドットだけだったら早い人で1カ月、新人さんだと半年かかる人もいるかもしれない。  
編：京谷さんはもうエキスパートという感じで。  
京：どうでしょう。  
船：エキスパートですよ。謙遜しない(笑)。  
編：じゃあいい背景、悪い背景の違いももう十分わかりだと思っんですか？  
京：空気感みたいのが重要でして。背景はキャラクターの後ろになるように。例えば赤い色や赤系の色を抑えたり。  
船：背景やる人はトータル的な絵として考えなくちゃいけないんですよ。  
編：1画面だけではないから。  
船：で、全体のバランスとか、キャラクターとのバランスとか考えて作らなくちゃいけない。一歩引

いて見ないといけない。そういうセンスが必要なんです。  
京：何色もあるとどうしても暗い色が出てきて、キャラクターが死んじゃうこともありますからね。  
編：6つボタンに対応した色変えキャラの場合は背景優先で色を決めて行くんですか？  
京：背景はこれ以上変えられないという時はお願いすることもあります。  
船：プレイヤーで使っている色も背景のも基本的に同じ階調しかないですよ。でもそれで描かなきゃいけないんです。だからそういったバランス感覚といったところが非常に重要になるんですよ。  
すべて手打ちで作られたカプコンゲームの背景。目立ちすぎてキャラを殺さない配慮をしながらもゲームの世界観を作り上げる個性を発揮させなければならぬ。  
自キャラばかりに目がいきがちになるのも仕方ないが、背景にも視線を向けてみよう。配慮に配慮を重ねた苦勞の後が見えてくるかもしれない。



カプコンが目指す信頼性の高いゲーム。それを支えるカプコンスタッフの現場には、優れた才能とそれに裏付けられた自信がある。だが、それが自分の個性をただ主張するだけでなく、共同で何かを作り出しているというコンセンサスに基づいている点に注目すべきだろう。  
カプコンの制作スタイルがゲーム作りの理想だというつもりは勿論ないが、信頼性の高いゲームを作るという一点において、このスタイルが理想に近いということは、発表されているゲームが裏付けている。そしてそれはカプコンゲームのみが持つ個性をも生み出しているといえるのではないだろうか。

面白いゲームを作り続ける姿勢



# クラウド・ギブロ・エニックスの

## 3つの個性の融合

ENIX CROWN GIVE  
エニックスのサターン参入第1作の「七ツ風の島物語」は雨宮慶太氏のイラストをゲームの中で動かすという挑戦的な意欲作だ。その現場では何が起きていたのか。

「ゼイラム」の雨宮慶太監督率いるクラウド。「ワンダープロジエクトJ2」など個性的な作品を生みだし続けるギブロ。そして共に数々の名作をプロデュースしているエニックスががちり組んで制作されているのがサターン向けに発売が予定されている「七ツ風の島物語」だ。3つの異なる才能がぶつかる現場ではどのような苦労があるのだろうか。

編集部（以下編）・・それでは「七ツ風の島物語」の企画の立ち上げの経緯をお教え下さい。

雨宮慶太氏（以下雨）・・まず最初に二見さんが「ゲーム作りません

か？」とやってきたのが最初。それで、かなり時間をもらって、アクションとか色々なものを考えたんだけど、一番どっぶりつかってやれるものにしようと思って。それで僕が昔から考えていた「七ツ風」の世界をゲームにしようかという話になりました。編・・ゲームの開発担当をギブロにしようとお決めになったのは雨宮監督なんですか？雨・・そうですね。もちろんエニックスと相談してということはあるんですけども。ギブロさんの作ったソフトを実際自分で遊んでいて、だから非常に楽しみなプロジェクトになるんじゃないかと。

編・・では、このお話がきた時の富山社長のご感想は？富山徳之氏（以下富）・・まずイラストレーションを見て、これをゲームに入れるのは大変だぞ、と思いました。今までとは全然質が違う。だから躊躇するところも、最初は正直言っただけなんです。編・・この作品は、ゲームにする際の苦労が今までとは大きく違うのでしょうか？富・・苦労というよりは努力するレベルが一段上がることだと思うんです。今はそれを100%までもっていく過程なのでなかなか話しぶりなんです。編・・この作品はクラウドとギブロ

が御一緒に制作にあたっている訳ですが、制作の過程で衝突した場面などはあったんでしょうか？雨・・揉めたというのは無いんですが、ゲームをどういう風に形にしていこうかという部分で、僕の考えているのと違う形をギブロさんから提示されて。そこで大きな変更というのはありました。一つ大きなシナリオというのがあって、それをどのように解体していくかという作業があります。そのシナリオを直列で解体していく部分と並列で解体していく部分というところは大きく違うんですが、その部分が一番大変だったかな。でも、もうかなり昔の話なんで忘れちゃ







1959年生まれ。映像作家。CM制作を経て(有)クラウドを設立。88年「未来忍者」の監督デビュー。以後「セイラム」「セイラム2」で特撮界で不動の地位を築く。ゲームではPS用ソフト「PAL」(東北新社)が発売中。またN64用ソフト「デューク・ロース」(コナミ)に関わる。

ったんだけど、今、最終的には一番最初に書いたシナリオに近い形に収まりつつある。ただこのプロセスのおかげで皆の頭にストーリーが入ったという点は良かったと。

編…監督から最初に提示されたものはゲーム化するには難しかったんですか？

富…その前に、監督のしたいことを理解する必要がありますよね。観念的な部分なので、こちらに十分には伝わっていなかった。だから話し合いの中で、あ、ここは違ったな、という所や、そこはそう

だったんだと、うなずく部分も結構ありましたね。

編…そういうプロセスを越えてきて、今はいい形になりつつある訳ですね。

雨…ベストの状態におさまりつつあります。

編…今発表されているイラストを見ると、これがどのように動くんだろうかとすごく興味があるんですが。

雨…動きはいいんじゃない。ポリゴンにしないでよかったと思っています。

二見眞治氏(以下二)…実は3D

でやろうとって怒られたことがあるんですよ。それをやるならこのゲームじゃないって。

雨…多分ポリゴンのほうが楽だったね。その方が楽しんで誉められたかもしれない(笑)。覚悟がいるよね、2Dは。背景は画

用紙に絵の具で描いてるし、キャラクターも僕がデザインするのと同じやり方を原画の人に教えてる。まず主線を背景に、マーカーも同じもの買ってもらって、そのマーカーで色つけて、影とか色鉛筆でつけたら。頭とかパースとか、全部イラストで描いてもらってそれを取り込んで。取り込んでから直してもらうから。

編…それはこれまでの方法とは大きく違うものなんですか？

富…というか、普通に考えるとそれが一番いいと思ってもはしよるじゃないですか。

雨…線画描いて取り込んで、とか。富…一回紙に全部着色するんですよ。それを取り込んでうちのスタッフがバラしている。だから原画レベルでの一つ一つのコマが面白い。ばらしたパーツはそれでいい。だから量はたくさんありますね。

編…アニメーションを取り込むのではない？

雨…アニメじゃなくてパーツだから。アニメだと楽なんです。量だけできればいいから。

編…各パーツを多関節で動かしていく。

雨…そうそう。多関節の場合、驚いた顔だけとか目だけとか、必要なパーツを吟味して描く人に発注しなくちゃいけないんですよ。そこは一番大変でした。量だけいっぱい描いてもらうのは楽なんですけど、量もあって頭も使わなくちゃいけないというのは、勢いだけでいけなかったりもするから。

編…多関節ということ、動きもこれまでにないものになっているんですか？

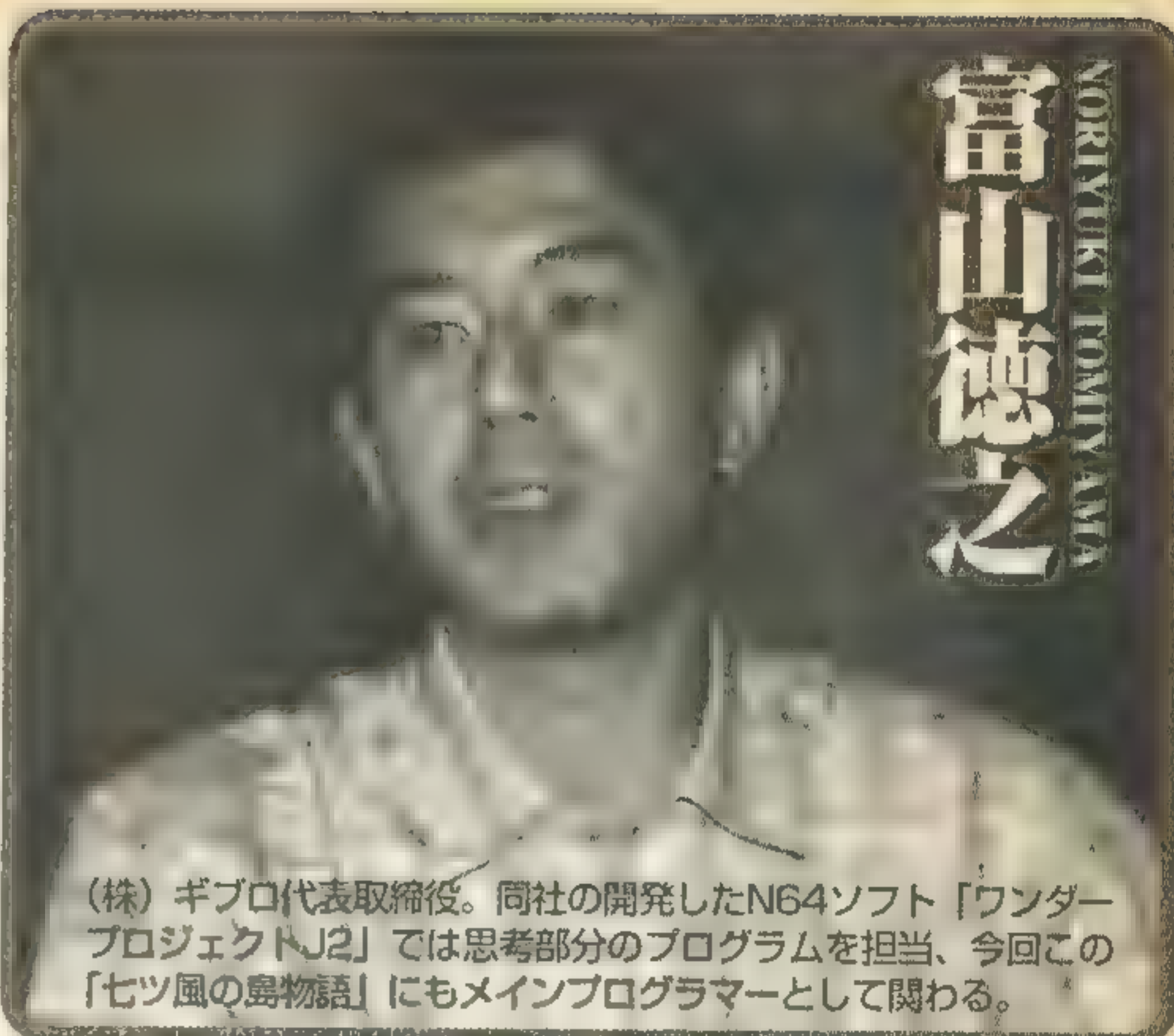
富…逆に多関節だけど多関節に見えるじゃないですか。ロボットの作る時に多関節に見えるのはいいんですが、そうではないです。多関節の技法を使っただけで多関節に見せたい訳じゃないので。

編…自然に動かしたい訳ですね。富…イラストレーションを自然に動かすということが多関節でやってみようということだったんで。

編…今回、外部のクリエイターである雨宮監督の世界をギブロさんが表現することになった訳です



# NORIYUKI TOMINAKA 富山徳之

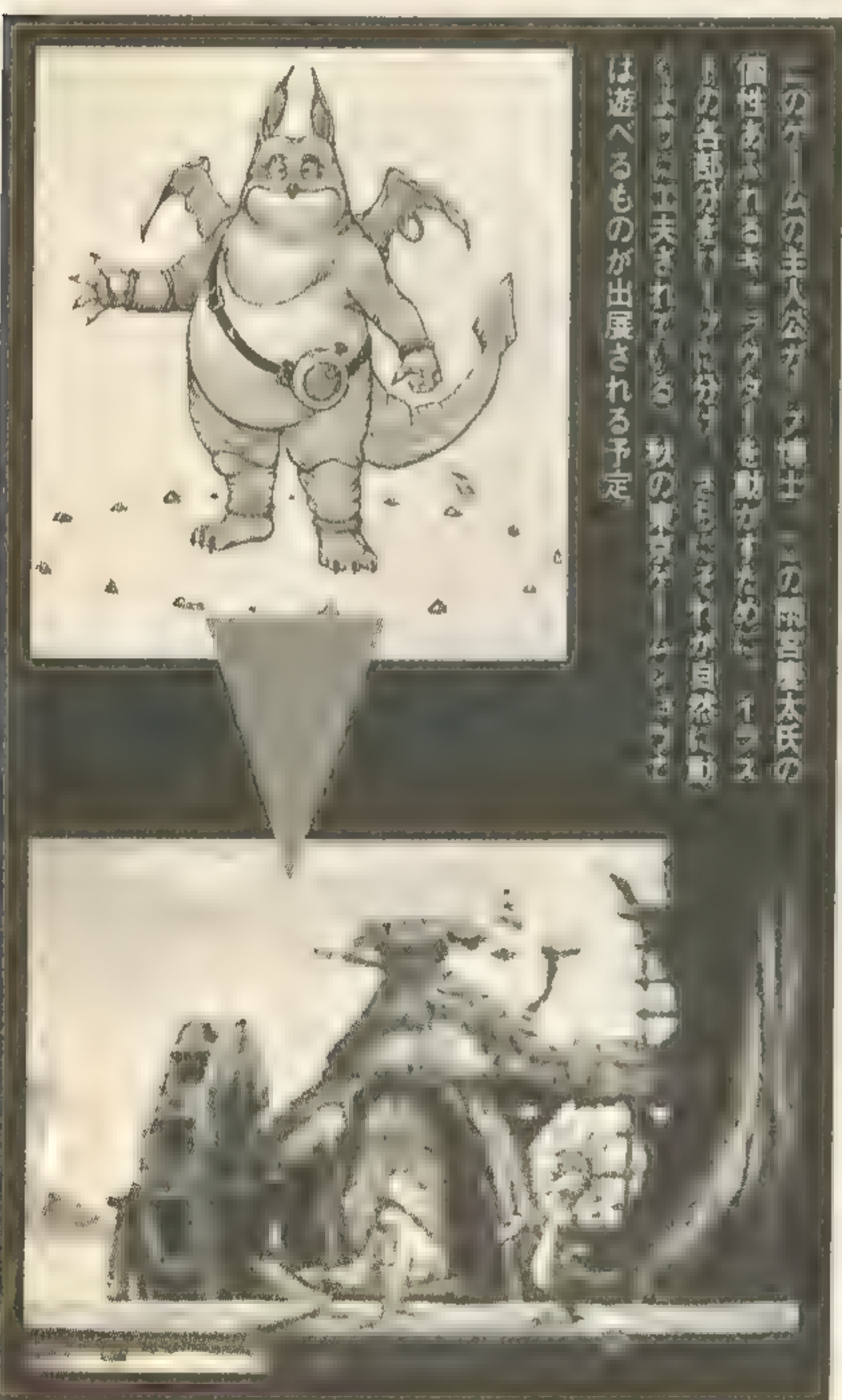


(株) ギブロ代表取締役。同社の開発したN64ソフト「ワンダープロジェクトJ2」では思考部分のプログラムを担当、今回この「七ツ風の島物語」にもメインプログラマーとして関わる。

が、その部分で制作現場に変化はありましたか？  
富：今までも、違った意味での内部的刺激はもちろんありました。が、今回は、特に絵を描く人間たちが今まで以上のことをやらなくちゃいけない。そういう面で刺激を受けて1つステージが上がってる訳です。そういう意味では影響を受けていると思います。僕個人でいえば、監督の遊びに対する認識に触れてみて、自分の中で抜け落ちていた部分を感じて、なるほ

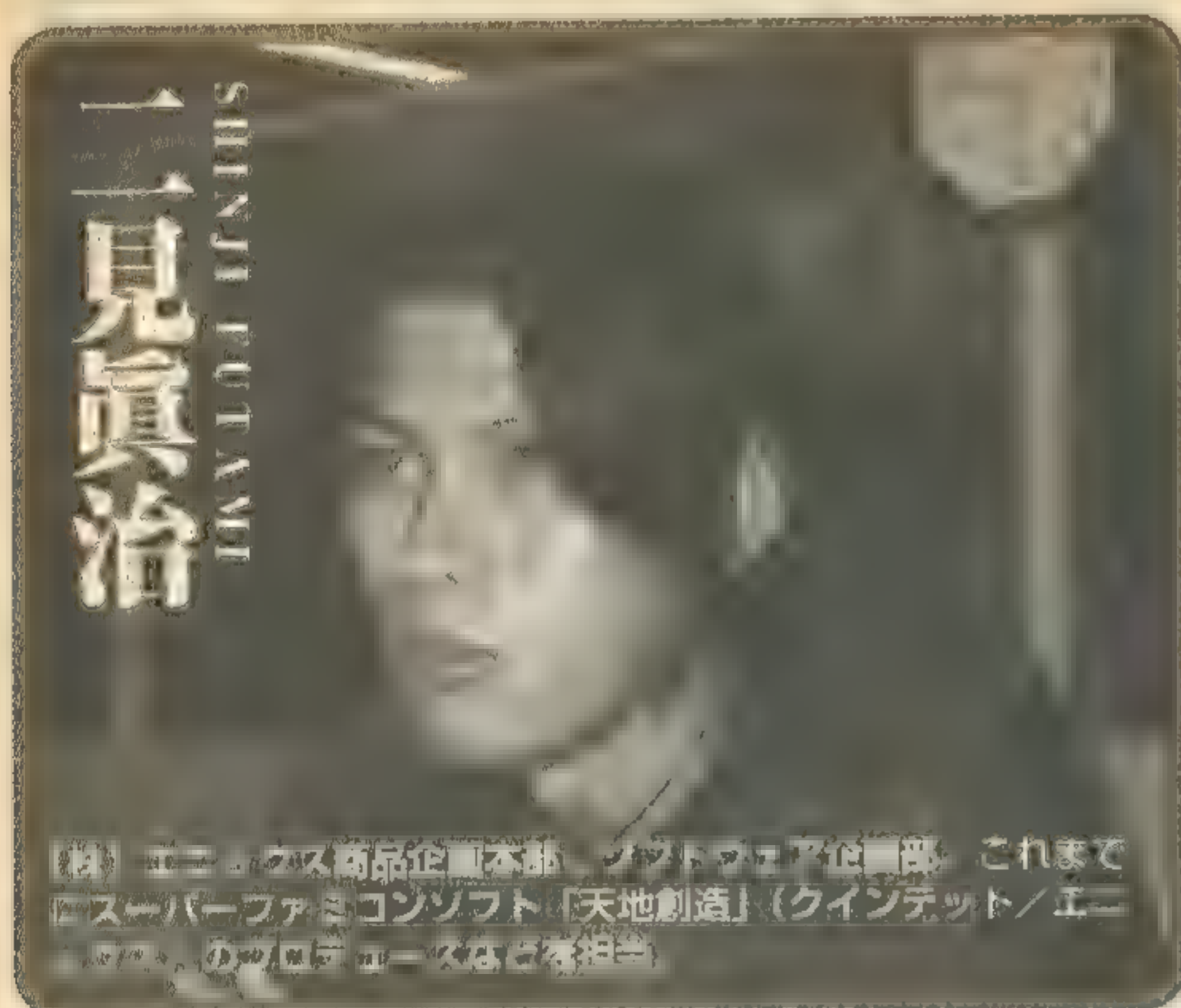
どそういうことは忘れていたな、と思いましたね。  
編：ではギブロさんと組まれての雨宮監督のご感想は？  
雨：まず掛け持ちしないところが違う(笑)。今5本入ってますとか10本入ってますとか。多いところでは20本とか。こういうのが大体普通なんです。最初二見さんで行って、今何やってるんですかって聞いたら、(ワンダープロジェクト) J2だけだっ。J2しかやってないところで大丈夫かって。でもつきあっていくうちに分かったけど、この人数でも1本しかできないよね。絶対。  
富：うん、できないですね。  
雨：だからまずはそれが一番大きい。自分の中で。  
編：雨宮監督とギブロさんとの間では普段どのような形で打ち合わせされているんですか？  
二：現場レベルの話は直接監督とやりとりをしています。

富：うちの企画担当が監督と細かく見させていただいているんです。  
編：かなり細かい部分まで監督は目を通していらっしゃるんですか？  
雨：細かいというか、全部見てますよ。ダイアログも一字一句全部見てるしキャラクターの動き、色とかも見てます。逆に僕の知らないことはないですよ。  
二：現場のスタッフ一人一人が監督の世界観を理解して、一番いい形の表現を作っている。その作ったものに監督がチェックをいれてそれが返ってくるんです。



雨：だから、名前はちょっと覚えてらんないんだけど、どの顔の人がどのキャラクター作っているかというのは分かるよ。だから映画の現場に近いよね。この人は何をしているかというのが見えるから。  
編：現場から見て監督のチェックは厳しいですか？  
富：僕はこれからなんで(笑)。  
雨：普通ですよ、普通(笑)。  
二：昔からのエニックスのスタイルという部分もあるんですが、より一層個人が作っているというところが明確になりましたね。もち





ろん雨宮慶太という一個人の作品という部分もあるんですが、そこにはギブロさんというスタッフがいないと実現しませんし、それもしゃべりという会社じゃなくて、例えばグラフィックの一人一人のスタッフががいる。だから監督が個々のスタッフの顔が見えているというのは、エニックスとしては非常にうれしいですね。

ログラムなりデザインを担当している方の個性が出てくる場合はあるんですか？

二：出てます。でもそれはあくまで監督の描いたデザイン画をドットに起こしたという、一つの制作の過程なんです。最終的にはそこにプログラマーの手で動きが入って、初めてそこで監督の表現したいものになるか、ということなんです。だからといってドット描いている方は一つの過程かという、その方々がしっかり描かないといけない訳ですよ。

映画の世界はあまり知りませんが、最終的なアウトプットがどうなるのかが一番大事なんです。二：編：そういう意味でも映画の現場に近いんですね。

雨：うん。

富：逆説的に僕はその辺の個性が出てない方が良く、思うんです。このゲームは監督の世界にどれだけ忠実にやれるかが命題だと思うので。ただ、そうはいっても各個人の持つてくるものが

出る。でも、例えば動きが付くとして、それは監督とは違う人が付けている動きだけれども、それは監督の世界の中であって、監督が予想している動きな訳です。それも含めて監督の世界なので統括的に見ていただかないと違ってしまふかな、と思うんですね。

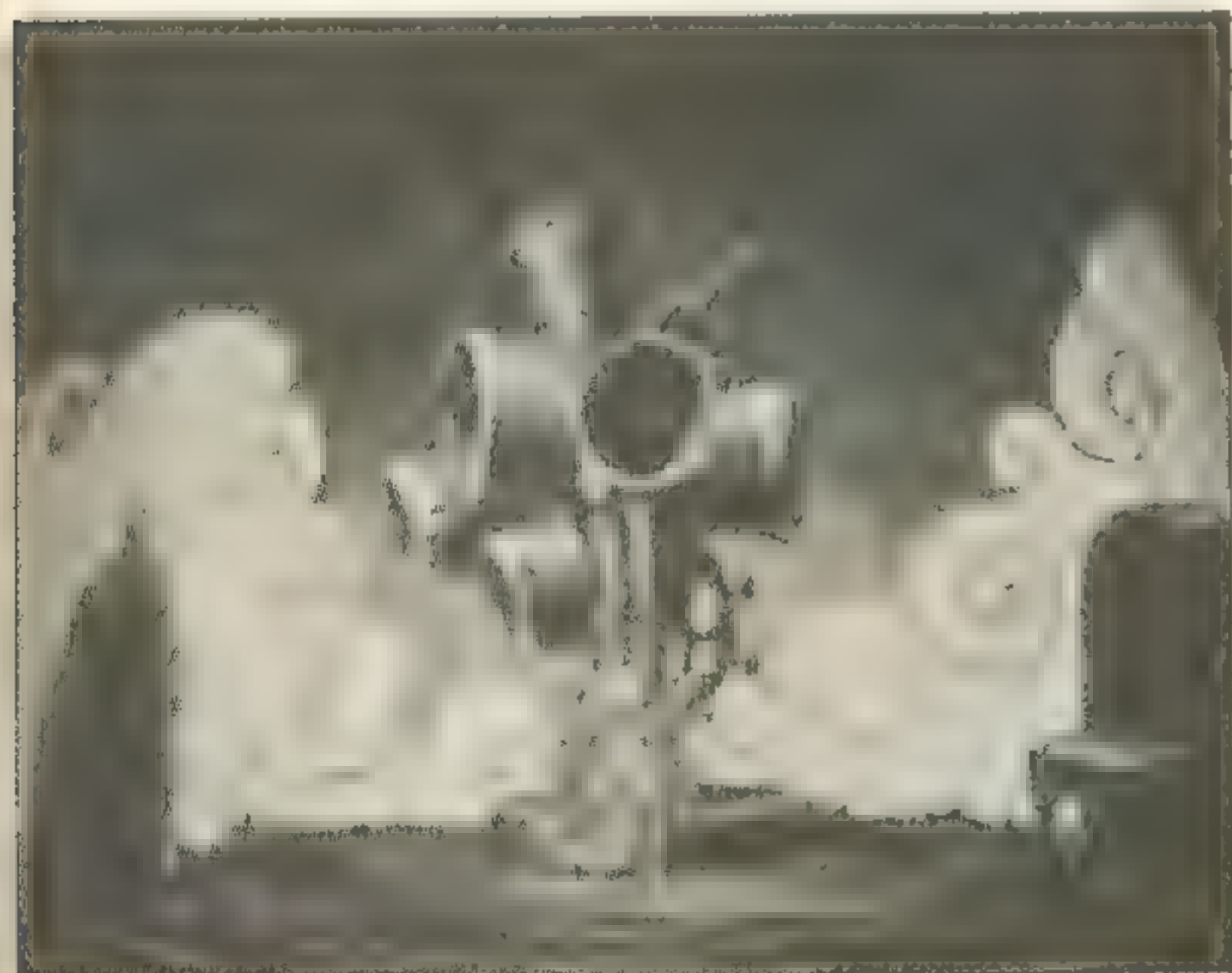
編：では逆に現場から上がってきたものが監督の想像以上に良かったという場合はありましたか？

雨：とりあえず好きにやってくれというスタンスだから。好きにやってくれということは考えてやって下さいということ。でも好きにやっていると、やっぱり違うものはあとで直すというのもあるんですけど（笑）。でも好きにやってくれる人はやっぱりいい動きになってくると思うし。結局人にいわれた通りにやるんじゃだめなんです。これは全部やってねといわれた時に、こいつは速く歩くのか、ゆっくり歩くのかと考えてやってみる。そこで結構作家性だったりするしね。

編：分かりました。今日はどうもありがとうございました。

## 「七ツ風の島物語」とは

この「七ツ風の島物語」は、雨宮監督が10年以上温めていた「異邦見聞録」を元に作られた作品である。エニックス、サターン参入第1弾ソフトとなるこの作品は「黒い風」が吹き全ての物語を失った「七ツ風の島」に、主人公ガープ博士となったプレイヤーが新しい物語を示すという物語で、プレイヤーは、様々な仲間を力を借りつつ謎を解いていくことで、プレイヤー独自の本作を作っていくのである。発売は今秋予定だ。



不思議な機械の前に立つ主人公の竜人、ガープ博士。



# スタッフの個性が強く反映された「AZIITO」。その狙い。

「秘密基地」を作るといって、特撮もので育った世代には非常にキャッチなコンセプトを持つ「AZIITO」。この作品を作ったのはいったいどんな人たちなのか。

秘密基地を作るといって独特のコンセプトでその手のファンの注目が高かった「AZIITO」。その制作過程を株式会社ASTEC 21、ソフト開発室、プログラム課の大堀晴生氏、企画課の山下宣之氏に伺った。

## 「マニアを狙ったコンセプト」

編集部（以下編）…「AZIITO」制作のきっかけは？  
大堀晴生氏（以下大）…「シムシテイ」とかが出た時に、「なぜこれで秘密基地作れへんのかな」とずっと思ってたんですよ（笑）。それでこんな感じのゲームどう？

っていったら、いいね、ということになって。

編…異色な企画だけに不安はありませんでしたか？

大…ありましたね。マニアに受けるような内容だったので、その層に無視されたらどうしようと。

編…制作期間はどれくらいで？

大…8ヶ月ですね。本当に遊べるようになったのは最後の7ヶ月目くらいで、デバッグが大変でした。編…プログラムの苦労されたりしたことは？

大…そんなに高度なこととはしていませんよ。逆にゲームのルールを固めたりする部分が大変でした。例えば人間動かしますよね。

それが普通に動いている場合は問題ないんですが、たとえば一つ抜いた場合にどういう風になるか。

そういうところでもたくさんパターンがあつて。それを一つ一つ潰していくのが大変でした。

編…ただ秘密基地を作るだけじゃなくてシミュレーション色も強いんですよね。

大…最初は子供の頃、砂場でやってた、ごっこ遊びを追求してこういうことと、怪人なんかとどん出して友達と戦ったりするという形だったんです。でもそればかりだと一方通行だなと。で、タイムボカンシリーズで悪役が変なものが売りますよね。あれやった

ら面白いんじゃないかと思って。

## 「当時の雰囲気を感じ出すために」

編…企画の面で苦労されたことはありますか？

山下宣之氏（以下山）…セリフにそれらしい特徴つけたりするのは、自分でテレビ見た経験があるので楽だったんですが、問題だったのが物とかの説明の部分。昔の図鑑の説明とかって結構面白おかしく書いてあったじゃないですか。ありえないようなことも平気で書いてあるし、その面白さを生かすためにはどうしようと悩んだんです。





# ゲーム制作者たちの現場



(右) 株式会社アステックトゥーワン ソフト開発室プログラム課 大堀晴生氏 (左) 同社ソフト開発室企画課 山下宣之氏

編：難しいですよ。

山：いろんな本を調べるんですよ。でも古い本じゃないとそういのが書かれてない。新しいのはものすごく理屈っぽくて読んでもこっちが疲れてくる。でも昔のものは楽しいんです。ずっと読んでいても飽きがこない。それを目指したくて。

編：パッケージのビジュアルにしても色あせたような昔風のものになってますよね。

大：ああいった絵は逆に今見たら

新鮮だと思うんですよ。で、どうせやるなら徹底的にやろうと思いついて。

編：発売前、途中からアニメ風のキャラクターが露出し始めましたが、そこは何か変化があったって？

山：一番初めのコンセプトが20代の後半を狙ってみるという形だったんですが、もう少し下の層も狙ってみようということ。

編：では「AZITO」について

どれくらい満足されていますか？  
大：狙いはいいと思うんですが、「AZITO」というゲーム自体

イメージが曖昧なところがあって。例えば博士の絵とかオペレーターの部分とかがどっちつかずで結局最後まで中途半端になってしまった。その辺が不満かなと。

山：特に怪人の一枚絵というのは昔の方が見れば「ああ」という感じなんですが、博士とかオペレーターとかアニメにしてみました

で、そこでかなりギャップが生まれたかな。

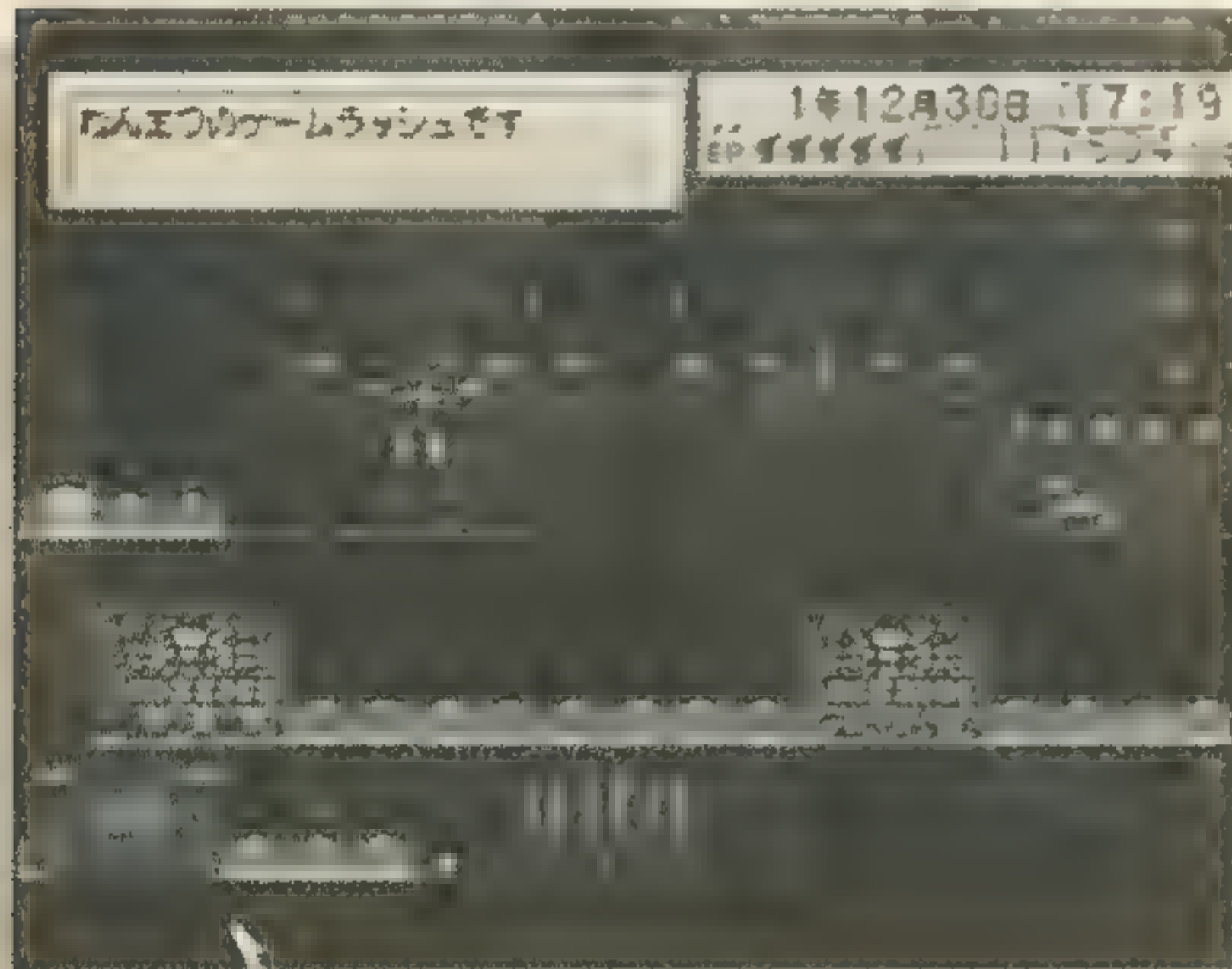
編：オペレーターの顔などにアニメを使うことに葛藤があったんですか？

山：どっちかに統一したかったんですが、今の若い人はリアル路線だと引いてしまう部分があった。あとはテレビで怪人がやっていた作戦みたいなことももっとやりたかったですね。オーバーなものからささいなものまで。

編：世界征服のために子供をさらったりするわけですね。

大：基本は幼稚園バスですから(笑)。ゲームの中で、幼稚園バス乗っ取りも、世界征服も同じレベルのものやと設定できるんでこれは面白いですよ。

「AZITO」は総勢5人のスタッフで作られたという。個人の趣向が強く反映されたそのゲーム内容も、こうした部分によるところは大きいのだろう。大きなメーカ作品とは違った作品が生まれる土壌がここにはあるということなのだろう。



基地を大きくして怪獣、ロボットを作り出す。

## 「AZITO」とは

ゲームのタイプは「シミュレーション」や「TOWER」を彷彿とさせる経営シミュレーションゲームだが、その内容がマニアの心を捉えて離さない。なんといっても秘密基地を作るのだから。当然経営的な要素もそれらしくなっている。世間に怪しげなものを売りつけたり、怪人を生産したり。おまけに首領は基地の人員の職場環境にまで気を配らなくてはいけない。変にリアルで変に特撮らしいところがある。なんとも愉快な個性的ゲームだ。



## 新しい力が生む 突出した個性

「厄」。そのあまりに独特なビジュアルは他のPSソフトの追随を許さない。  
こうした作品を生むアイディアファクトリーという土壌とは

「厄」そして「厄痛」といった一種不気味なゲームを発表する一方で、「スペクトラルタワー」といったファンタジー基調のゲームを制作したアイディアファクトリー。不思議なメーカーである。その開発現場の統括者であるアイディアファクトリー取締役、桑名真吾氏に話を聞いた。

### 「厄」の登場 个性的問題作

編集部（以下編）…「厄」は何人くらいで作られたんですか？  
桑名真吾氏（以下桑）…人数的には10名くらいですが、ほとんど僕が作っていました。皆やりたがら

なかったんですよ。こんな気持ち悪いの嫌だって（笑）。しょうがないので、僕がテキスト打ったりCGのモデリング作ったり。でも、他人がやってるのを見て「それ違う」ってケンカになるということもありますからね。

編…イメージを正確に伝えるのが難しそうなゲームではありますね。そういった、桑名さん自身の中にあるアイディアはどのように他のスタッフとすりあわせていくんですか？

桑…アイディアは僕のもあるんですが、みんなの出したのも勿論あるし、社外の人が出したものもある。うちは営業会議とかなくて、

まず商品として存在する意味があるのかというところから始めるんです。要は他のゲームと違ったものかどうかというチェックを打ち合わせの時にこなって、個々のパートが、自分たちが一番能力を発揮できる部分はどこかを考える。それから仕事の分担を考えるとこういう形で。

編…それは個人の才能で出来ることを考えていくという…。

桑…作った人間がその作品に責任を持てるかどうかという事です。一つの作品で、例えば絵を評価される。



（左）アイディアファクトリー プロデューサー桑名真吾氏（右）同社マーケティングマネージャー佐野一直氏。佐野氏は同社の広報を担当。だが「広告打つならCGムービー1本作った方がいい」（桑名氏）という方針のため苦労しているという。「どうやって宣伝すればいいんですかっていうから、何か変なこととしてページ取ってこいていました（笑）」（桑名氏）

その評価イコール自分の評価という認識でみんな作ってますから。編…そういった打ち合わせの中で、あるスタッフが前の仕事と違う部分で作品に関わることもあるんで





観葉植物が配置されたアイディアファクトリーの開発現場。スタッフは総じて若く、フランクな雰囲気が漂っている。

すか？

桑：あります。ないようにはして  
るんですが。中心のスケジュール  
管理者は動きませんが、例えばグ  
ラフィックとかはかけもちでや  
ったり。自分で立候補して入っ  
てくることもあります。

編：かなり流動的というか。

桑：自主性ですね。実力のない人  
間は、当然周りが納得できるレベ  
ルのものを出せない訳ですから、  
それが採用されることは絶対にな  
い訳です。例えば絵を描いている  
人間はより多くの人間に見てもら  
いたいというところが根本で、そ  
れは純粋に良いものを描いた人間  
が勝ち取っていく訳で。

## 「厄痛」での 第2の挑戦

編：「厄痛」は、「厄」である程度  
土壌ができたところに作ったとい  
う部分があると思うのですが、ス  
タッフの意識は「厄」の頃と変わ  
りましたか？

桑：それは変わりましたね。「厄」  
は発売前のパブリシティは最悪だ  
ったんですが、口コミで発売日以降  
も売れ続けた。そこで論議もたく  
さんおこる訳です。手紙もたくさ  
んきましたし、ゲーム批評には  
「ふざけるな」と書いてある（笑）。  
そんな中で、プロのアーティスト  
の方が反応してくれた。例えば怪  
奇マンガを描かれている御茶漬海  
苔先生とか。中で日野日出志先生  
が「厄」みたいなものを作った人に  
会ってみたいというのでお会いし  
て、受取り手それぞれだよ、という  
話で迷いが取れたというか。それで  
続編の話も進んでいったわけです。  
編：「厄」の時にやりたがらなか  
ったスタッフの方も今度は？

桑：やっぱりやりたくない人はい  
ますよ。それを「おまえ仕事なん

だから」ってやらせると、嫌々や  
ってる気持ちがゲームに出てしま  
うのでそれはよくないし、やりた  
い人間をそろえるのもプロデュー  
サーの仕事ですから。

編：お互いをよく理解したうえで  
可能な形ですよ。規模が大きくな  
ると難しくなってくるような気が  
しますが。

桑：会社を経営している以上大き  
くしなきゃいけないということは  
分かるんです。でも、例えばいい  
絵を描きたいとかゲームのシステ  
ムを突き詰めていきたいというこ  
ろをプライオリティの一番にお  
いておきたいんです。

編：そういった意識はスタッフ皆  
さん共通で。

桑：と、自分は願ってます。

現在制作中の「スペクトラルフ  
ォース」では1000対1000  
の集団戦闘シーンがあるという。  
この突き抜けた感覚は、若い会社、  
そして若いスタッフだからこそ可  
能なのかもしれない。次はどうや  
って私たちを驚かせてくれるのだ  
ろうか。

## 「厄」、「厄痛」とは

いじめられっ子の復讐とい  
うキワドイテーマを扱った  
「厄」。そしてゲーム誌の女編  
集者に自社のゲームを酷評さ  
れてソフト会社の社長が自殺  
するところから始まるドラマ  
を描いた「厄痛」。

この2本のアドベンチャー  
ゲームは、各キャラの視点で  
ゲームができるザッピングシ  
ステムと、その独特なCGが  
大きな特徴である。「厄痛」  
からはキャラデザインに怪奇  
マンガ家日野日出志氏を迎  
え、CGの個性にさらに磨き  
がかかったといえる。

ちなみに「厄痛」の女編集者  
は桑名氏によればゲーム批評  
の編集長がモデルになってい  
るのではないそうだ（笑）。



写真は「厄痛～呪いのゲーム～」より。「厄痛」のゲ  
ーム内ゲーム「お魚ちゃんフォーエバー」は必見



# TAITO

# 看板タイトルの続編として 恥じない出来を

シューティングファン待望のダライアスシリーズの続編がついにリリースされた。制作者たちは、このビックタイトルの続編をどのように生み出していったのだろうか



一作目から10年。2Dから3Dになったダライアスの世界

ダライアスシリーズといえばシューティング好きには特別なタイトルだ。10年前、3画面構成という斬新な構成でリリースされた。作目から、94年に発売された外伝まで、美しく華麗なビジュアルと演出、ZUN T A T Aの小倉氏による深いサウンドは私たちの心を掴んで離さない

そしてついに新作が登場。Gダライアス。2Dから3Dになったダライアスの世界は、どのようにして生み出されたのだろうか

## 「Gダライアス」の立ち上がり、

## 良くも悪くも続編として

「Gダライアス」のメインの企画からキャラクター、ゲームコンセプトに至るまで全面的に監督、担当された、ゲームデザイナーの阿部直光氏は語る

「もともとシューティングゲームが作りたくてこの業界に入ったんです。でも、ちょうどレイ（去年発売されたレイストーム）の企画が動いている時で何回企画書を書いても通らなかった。そのくせ別のジャンルのゲームだとOKがで

る。畜生！俺はシューティングがやりたいんだ！って言ってもうちにはレイがあるから」っていわれて……」その後、会社側からダライアス新作の話が舞い込んでくる。ダライアスといえばシューティング王国タイトルを代表するビックタイトル。以前からシューティングを作りたいと主張していた阿部氏に白羽の矢が立ったというわけだ。プレッシャーは？

「ありましたよ。シューティング

### タイトル

### 業務用アーケード

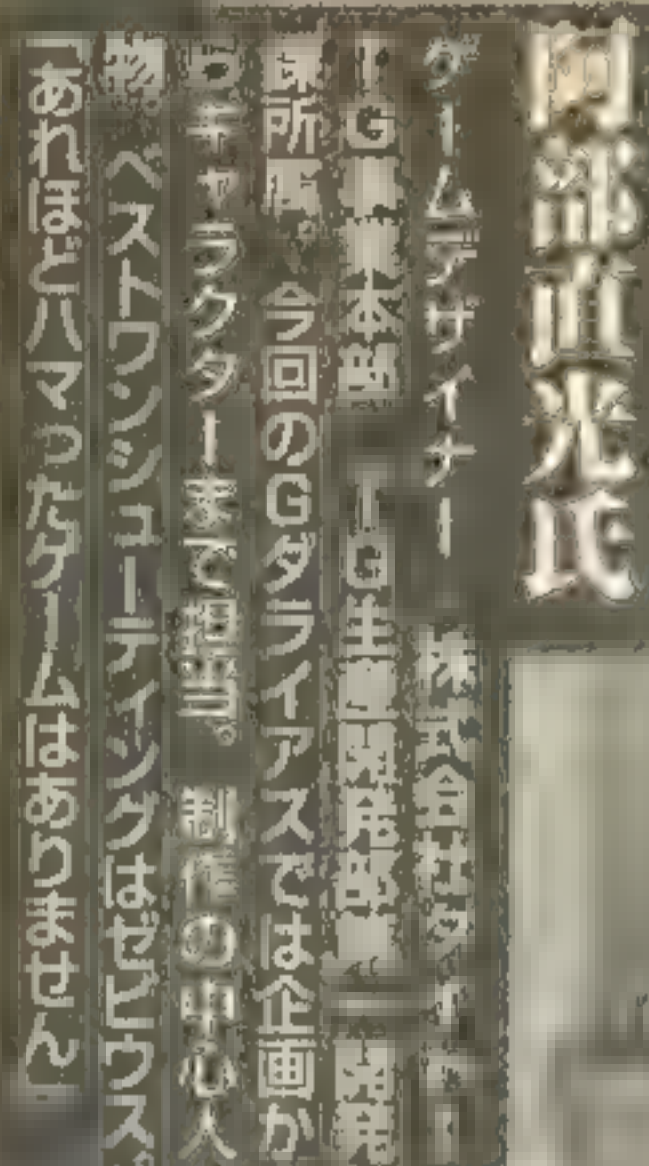
### ゲームの制作行程

ゲームデザイナーの素案提出  
タイトルでは、ゲームデザイナーのアイデア書のことを素案と呼ぶ。だいたいA3サイズ2、3枚程度のもので、ゲームの簡単な概要が書かれている。

プロデューサーによる素案の検討  
前期の仕事を終えたプロデューサーが新しいゲームに取りかかる第一歩。プロデューサーがゲームデザイナーを兼ねる場合もある。

プロデューサーの企画書提出  
プロデューサーによって、予算やスケジュール、見込み販売枚数などの製品計画書が作成される。





ゲームを作りたいという気持ちはずごく強かったけど、でもまさかドライアスがくるとは……。これはへたなものは作れないな…と人気があつてファンを納得させる仕上がりでなくてはならないし、ここまできてダメだったら、今までドライアスの歴史を培ってきた先輩たちにも申し訳が立たない正直からだが震えました（笑）でも、チャンスだと思ったんです。シューティング作りたくて、作れなくて、これは俺の最初で最後の

チャンスかもしれない、と」最初で最後のチャンス。それは、G  
ダライアスを企画から阿部氏を支  
え、ともに制作した大坂誠氏も同  
じ気持ちだったという。「レイが  
動いているの見ていいなあと思っ  
たんです。自分でも作りたいな、  
と僕もやっぱりシューティング

魚介類シューティングとして。

# Gダライアスのキャラクター

美麗なグラフィックなどと共に  
 ダライアスシリーズの大きな特徴  
 は、ステージ面の多さとその最後  
 にプレイヤーを待ちかまえるボス  
 キャラクターにある。それらメイ  
 ンキャラクターのデザインがすべ  
 て魚介類で構成されているのだ  
 「キャラクターを決めるときは大坂  
 と入て専門の図鑑を沢山買い込  
 んで、いろいろ研究しました。果  
 てはデュープシーアニマルなん  
 ていうしりまで見よしたね。その中  
 で、今まで出ていなくてシルエ  
 ト的に個性的なものをと考えてチ  
 イスしました。」（阿部氏）今回  
 のGダライアスは今までにも増し

が好きで、ゲームデザイナーになつたので 企画書書いても下の方で止まってしまう ハズルものなにかやらされてまして（笑）。最初で最後のチャンスかも…、と」。そして「Gダライアス」は通常の倍以上の人間が集められ、一大プロジェクトとして動き始めた

て個性的なキャラクターが多い。

メンダコやクリオネ、そして現存しないアノマロカリス。「アノマロカリスは一応科学者の憶測を元に（笑）。エイトフィートアンブレラ（メンダコ）などは最初はサコキヤラで考えてたんですが、モーフイング機能を使ってみたとい考えた時に、もしかしたらいいキャラクターになるかも、と考えまして。実は企画当初はモーフイングが使えるかどうか分からなかったんですが、出来る！と信じて進めちゃいました（笑）。こんな考え本当は危険なんですけど、結果的に出来たので良かった。ジ・エンブ

企圖承認

この承認を得るまでが難事業。販売や店舗の意見を取り入れることもあり、この段階で様々な意見の折衷案を取れば取るほどダメグーになる可能性が高いようだ。プロデューサーの腕の見せどころ。

プロジェクトチーム編成、実作業開始

チーム構成はだいたいプロデューサー（1名）、ゲームデザイナー（1～2名）、プログラマー（2～6名）、キャラクター（2～10名）、サウンド（1～2名）、デザイナー（1名）、ハード（1名）、パブリシティー（1名）で構成される。また、ギミック付き壁体の場合はこの他にメカ（1名）が入る。

# 中間ロケーションテスト

だいたい3カ所程度で秘密裏に行われる。インカム自体より、プレイヤーの意見を反映させるのが目的。

# 最終ロケーションテスト

中間とは変わって、インカム重視のロケテスト。全国規模で大々的に展開される。この結果によりだいたいの出荷枚数が決定、

マスクアップ

キャラクターの締め切り。

マスターアップ

プログラムの締め切り。ここでゲーム完成となるが、その前日までスタッフの血のにじむようなバグチェックが行われている。

## 品質管理

この部署はタイトー最強のゲーマーが揃っており、ゲームブレイを繰り返し最終仕様と相違点がないか最終バグチェック、確認作業を行う。この部署から連絡が入るとプログラマーたちは顔面蒼白となる。

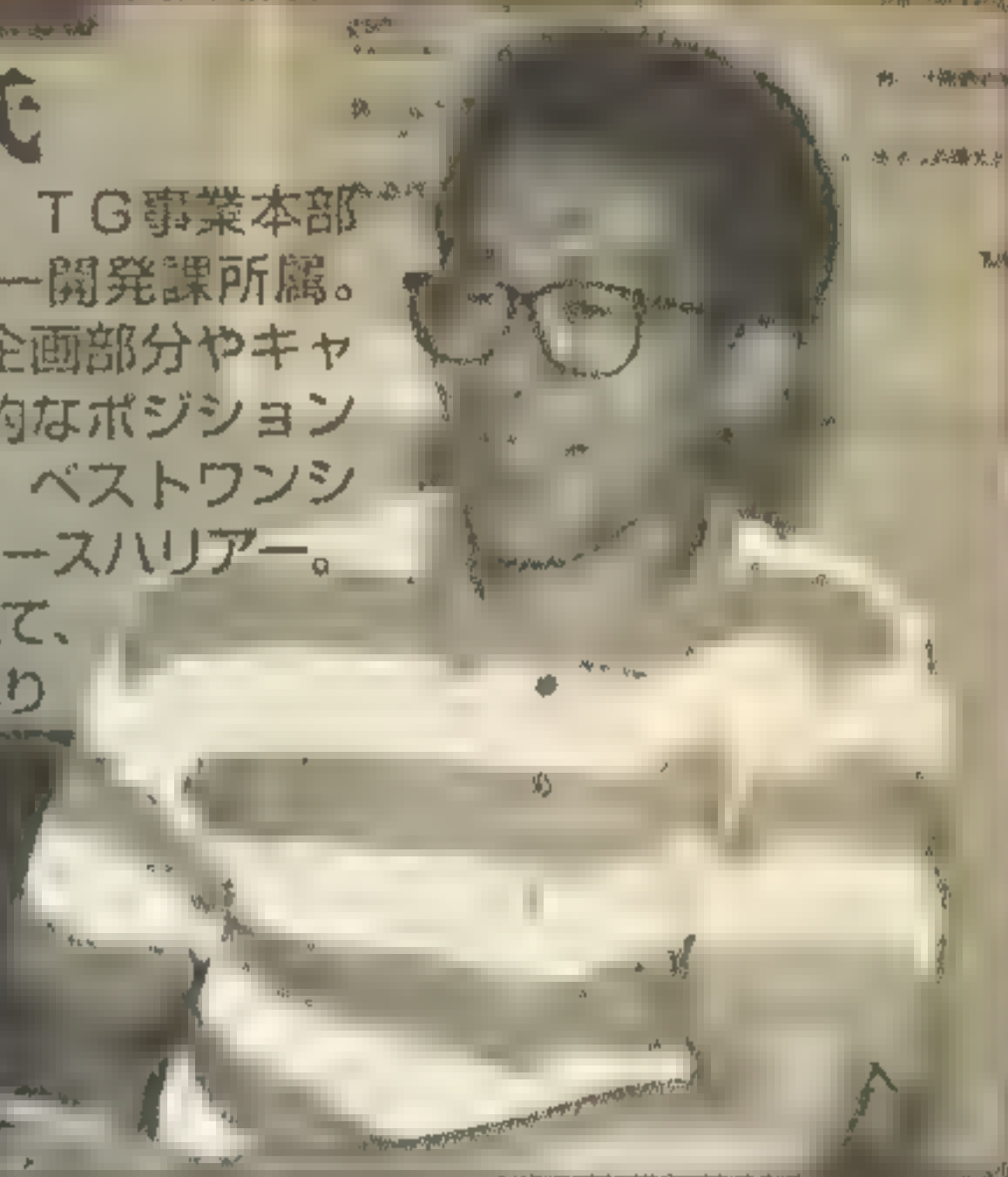
量産くそして販売

すべて終了。ここまでの作業は約1年から1年半かかるという。



## 大坂 誠氏

株式会社タイトー T G事業本部  
T G生産開発部第一開発課所属。  
Gドライブスでは企画部分やキャラクターなどサブ的なポジションで阿部氏を支える。ベストワンシューティングはスペースハリアー。口く「この作品を見て、自分でもゲームが作りたくなった」とのこと。

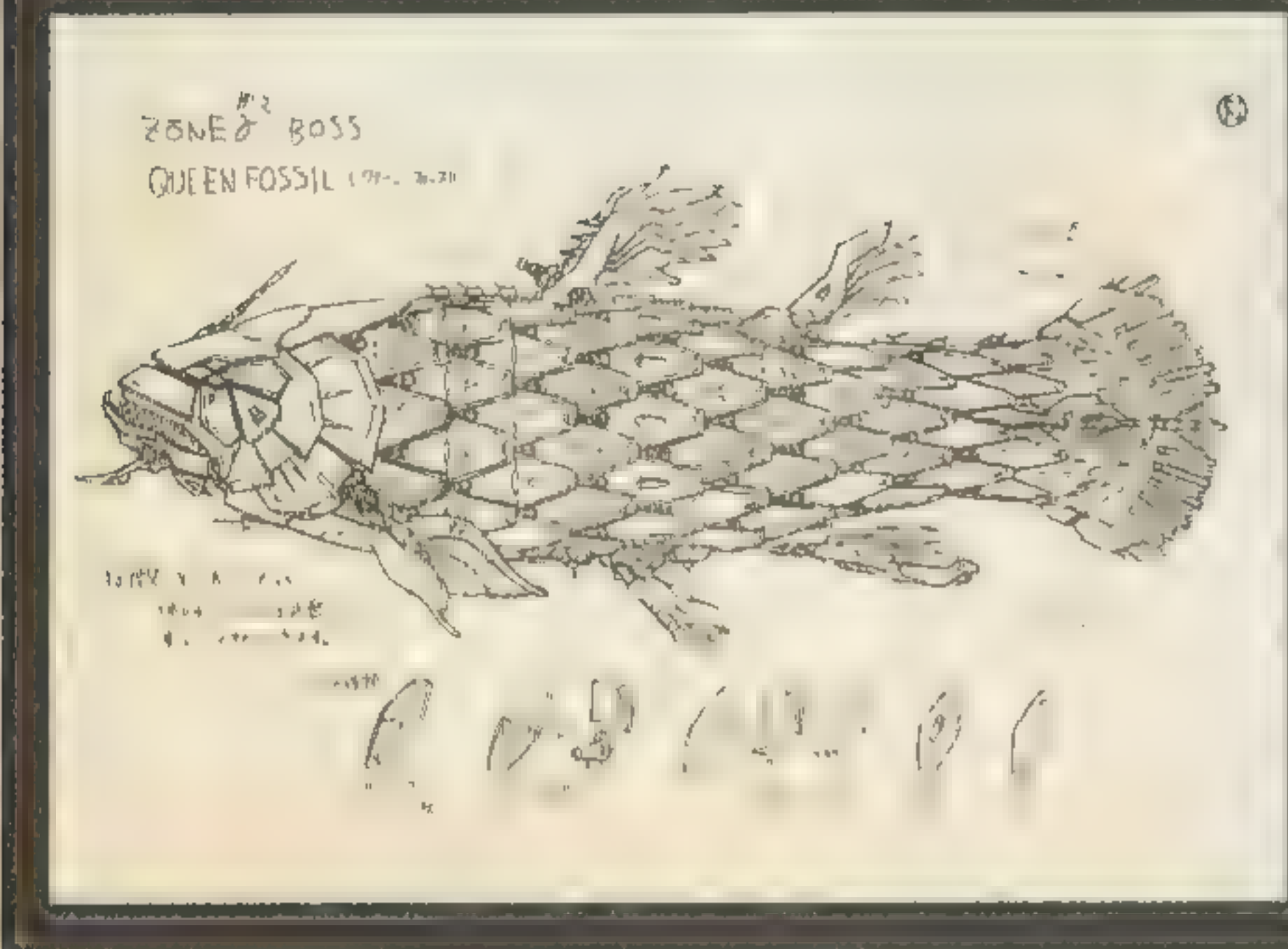
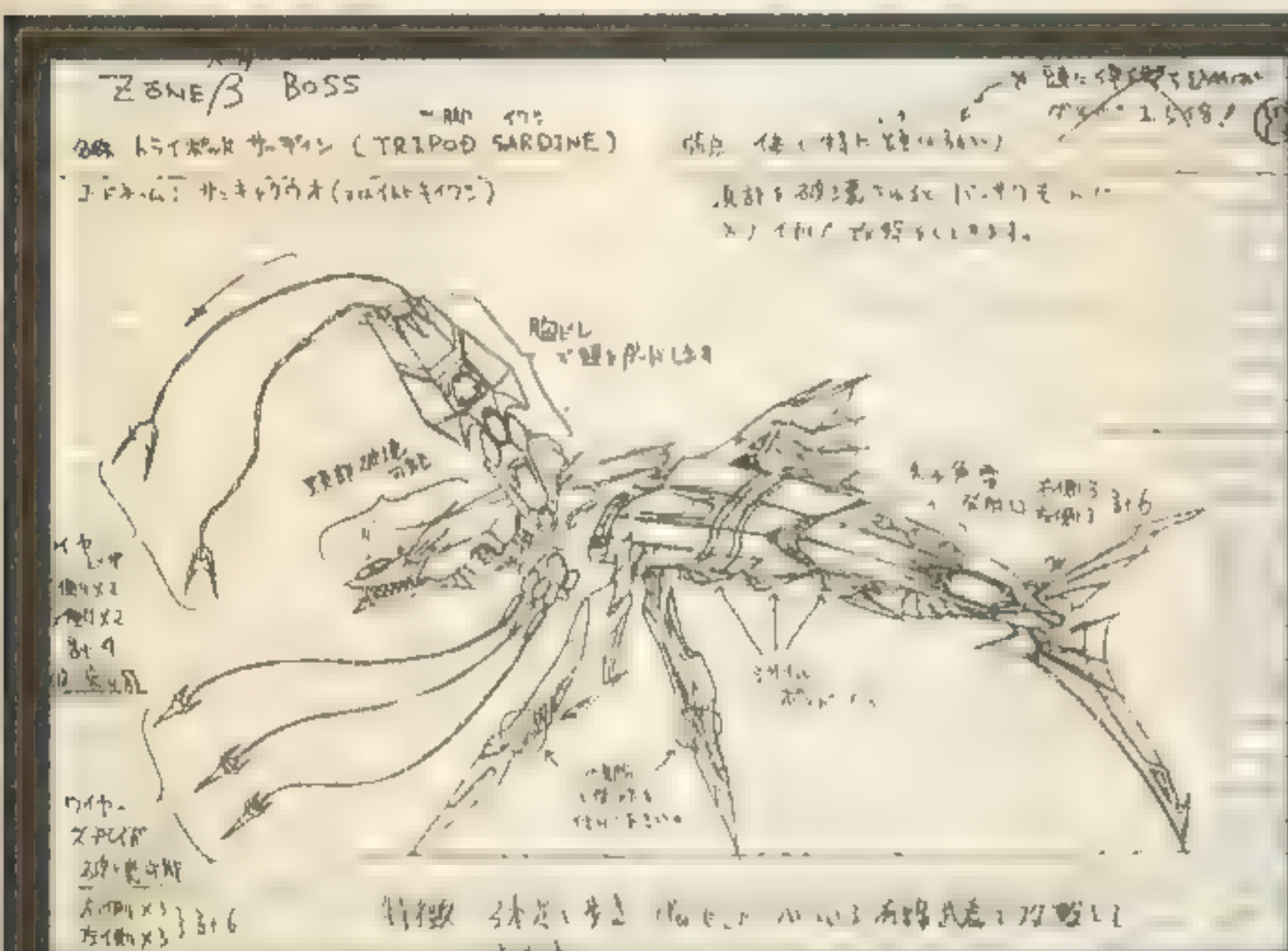


リオン（クリオネ）やアコーディオンハザード（アノマロカリス）などもモーフイング機能を使って作ってますね。」Gドライブスは全15ゾーン。すべての面を埋めるのはかなり大変な作業だったようだ。ボスキャラを一つ作るのに仕様が出来てから1カ月かかるという。「クイーンフォッスルといった今までのいたキャラクター（シーラカンス）でも、やはりいろいろ変えますから。寝ないでやって2、3週間。最終調整をして+α。『命の始まり』じゃなくて終わりを見て

しまいました（笑）。そんな阿部氏と大坂氏の一番のお気に入りキャラクターを聞いてみた。「私はトライポッドサーディン（サンキヤクウオ）ですね。ドライブスシリーズのキャラクターは海の世界のものが多かったので、あまり地上を歩くキャラクターっていなかったんです。この生物は本当はあまり動かないんですよ。だから動きは想像です（笑）。本物は体が華奢なので、キャラクターとして成り立つか不安がありました。でも、なんとか形になりました」（阿部氏）。また大坂氏はクイーンフォッスルの異種として作られたファイアーフォッスルが一番好きだという。「クイーンフォッスルと同じようにがばっと白機に食いつくんですが、下顎が長いせいか威圧感があるんです。考えたものより出来上がったもののほうが良い。頭と尾びれが炎で動きがフィジカル。サウンドもあの面は最終面のものがかかるので熱い戦いに（笑）。ドライブスというゲームにおいてボスキャラクターはかなり大切な大きなウエイトを占める。阿部

氏は言う「やはり、続編を作ることになってボス戦は外せないと思いました。かつこいいのにしてやろうと。とにかくボスはデカくしたかった。自分なりに。作目の時ボスはデカイという印象がありましたし。外伝の時に少しボスキャラクターが小さい印象がありましたから特にシーラカンスですね。作目で一番最初に会うボスキャラクターがシーラカンスなんです。どんなに

シューティングが苦手なユーザーでも会えるキャラクターなのでこいつは外せないと思いました。でも、キャラクターの適正の大きさというのはあるんですよ。今回は大きくしすぎたのも若干あります。（笑）」



「Gドライブス」ボスキャラクター設定資料 設定は阿部氏を始めタイトースタッフによるものだが、最終的にデザインをクリエイトし仕上げるのは初代ドライブスからGドライブスに至るまで、タイトーエグゼクティブの小川氏が担当している。上：巨面ボス、下：巨面ボス、クイーンフォッスル、トライポッド





## 基板の性能に泣かされましたが、 良いものが出来たと思っています

ゲームの陰の立て役者プログラマー。Gドライブスではキャラクターの動きを再生させたり、キャラクタービームといったシステム部分など、企画が考えたアイディアをゲームに再現させるのが彼らの仕事だ。チーフプログラマーを務めた大槻朗氏は今回の「Gドライブス」は作業が難航したと語る。

「シューティングに限らず、ゲームはみんなそうなんです、ゲームの核と

なる部分を最初に作り始めて、それを煮詰めて行くのが普通のやり方なんです。ですが、今回は作業が急に押してしまつて煮詰めがうまくいきませんでした。今回の作品でいうと核はボス戦やキャラクタービームによるキャラクターのキャッチといったもの。またキャラクタービームにしたキャラクターをビームにしたりといった一連のシステムだ。大槻氏はその調整をもつとしっかりとやりたかったと言う。「初めて顔を会わせたメンバーが多くて、意思の疎通をとるのに苦労しました。ドライブスくらいタイトルが大きくなってしまうと、思い入れの強い人も出てくる。

阿部氏が今回絶対入れたかったと言った「とてもしきれいだっただけ」(阿部氏)。

これは制作側だけの話ではないんですが、ドライブスはこの固定観念が強いというところ、作りたいものがありますね」大槻氏はドライブス2

も手がけたベテランだ。Gドライブスの前はドライブゲームやガンシューティングなど筐体ものを中心にやっていたという。今回のGドライブスで、そんな大槻氏の腕の見せ所は? 「やはりクリオネやアノマロカリスといったキャラクターに使われているモーフイング部分ですね。プログラムのチーフの中にそういった技術がかなり得意な人間がいました。モーフイング自体は大した技術ではありませんが、タイトーのFXボードはモーフイングを再現するにはCPUパワーが足りないんです。その限界の中でかなりいい絵が出来たと思っています。多少処理落ちもありますが、ボス戦は素晴らしい絵を見つかります」。キャラクターの動き自体は企画やデザイナーが既存のアニメーションの出来るCGツールを業務用に作り直し、作業して入れ込んだものを見

て再生させた。また、中ボス以降ザコキャラに至るまでの動きなどもソフトで作っているそう。魚の動きをそのまま再現するのではゲームにならない。そこで魚から離れすぎない範疇でゲーム的にアレンジを加える。「だから、きつとこのゲームを魚に詳しい水族館の館長さんなんかが見たら、全然違うって言うんじゃないでしょうか(笑)」。

### 大槻朗氏

プログラマー 株式会社タイトー  
TG本部 TCG開発部第一開発所所属  
Oドライブスではメインプログラムを担当、ベストワンシューティングはグラフィクスとドライブス(一作目)とのこと、「今プレイしても古く感じない作品。すごいことです」(大槻氏)。





# テーマは「誕生」。

## ダライアスシリーズの起源として

タイトーシューティングはダライアスシリーズに限らず、世界観重視の作品を作り続けている。その中で重要な位置を占めているZUNTATAによるサウンド。ダライアスシリーズはすべてZUNTATAの小倉久佳氏が担当している。企画の阿部氏は、本作のコピー「君は生命の始まりを見る」といったものや、今までにない細かなストーリー設定についてこう語る。「実は、これは对小倉用という気持ちもあって、私はすごく小倉の曲が好きなんです。小倉はいつも深くテーマを考えて曲を作るんです。でも、小倉はこんな設定なんて見ずに自分の世界でいい曲つくちゃうんですけどね（笑）」。

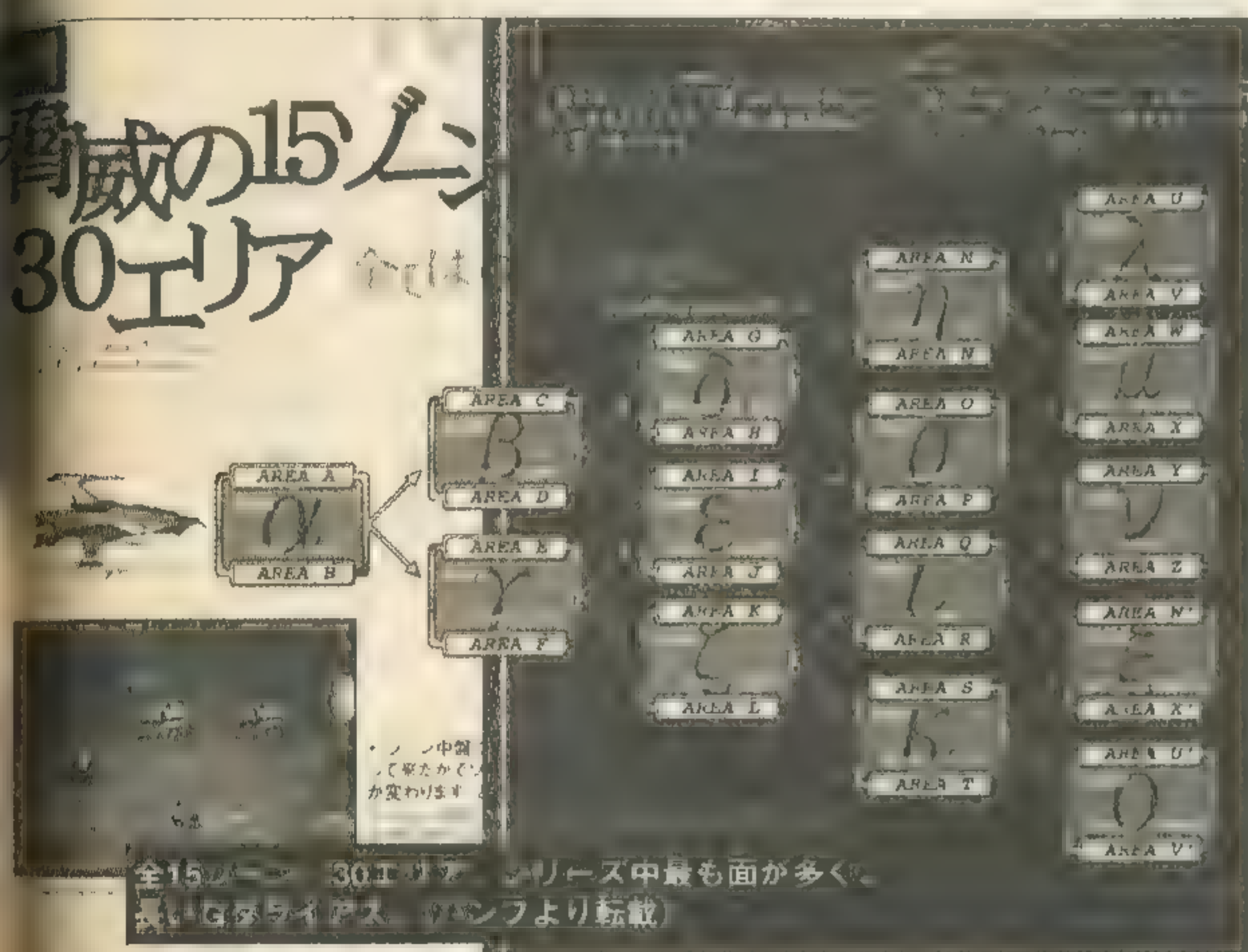
そして作品のテーマ性についてはこう続けた「今回のテーマは誕生というものなんです。舞台はダライアスシリーズの中で一番最初です。ダライアスの2は1の何万年後というすごい未来なんですよ。

外伝が1と2の間の話。なら僕は始まりを描きたかった。一番オリジナルリティも出せそうだったの。ですからクリオネの面が真の最終面です。タイトルもGENE SIS（起源・創世記）ですし。周りの人間からはスクリーンセイ

バーみたいな面だと言われてますけどね」。

インタビュの最後に阿部氏はこの作品は良くも悪くもダライアスなんで…と付け加えた。「いわゆるブランド化した作品なので。真の評価はつきにくい。結構つらいですね」。

タイトーというメーカーを代表するビックタイトルだけに、そこには制作者の様々な葛藤があったようだ。ファンが求めるダライアスらしいもの、だが、らしいだけでは保守的になってしまふ。加えて、今シューティング自体ロケーションの中で苦しいという現状がある。だが、ただシューティングとして遊ぶだけでなく、このGダライアスは表現している世界の素晴らしさがある。願わくばサウンドもきちんと聞こえる環境で多くの人に体感してもらいたい作品である。



## 「Gダライアス」～歴史はここから始まる

シューティングマニアの熱い支持を受け続けているダライアスシリーズ。第4作目にあたる本作は、敵をキャッチし、オブション化したり、またその敵キャラをビームやボムに変換可能といった特殊なシステムをもった作品だ。今回2Dから3Dへとその表現を変えてはいるが、ゲーム自体はあくまで2Dで展開。そのため、分かりやすくレイストームなどで感じられた、ある種の違和感は感じられない。その分3Dとしてのキャラクタの見せ方などといった演出は美しく、かなりのクオリティを見せている。難易度的にはかなり高いが、一見の価値ありといった作品である。



敵の放つβビームにキャプチャーした敵キャラを変換させたαビームをぶつけることにより、より絶大な攻撃が可能。

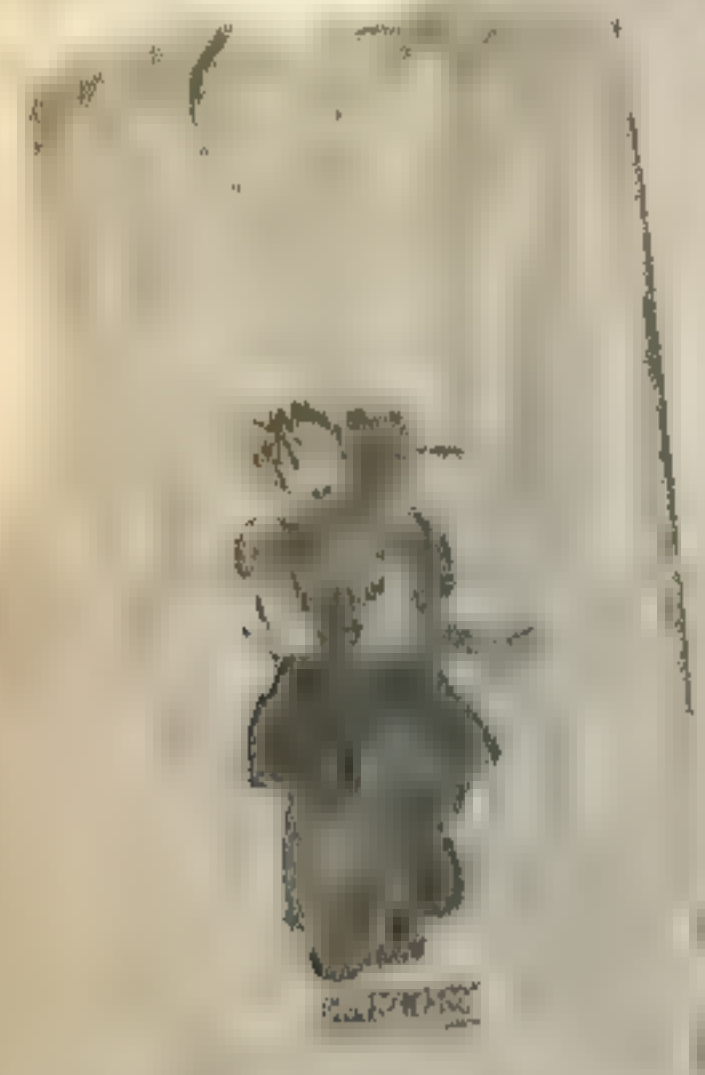


## 第2特集

# 大プレゼント!!

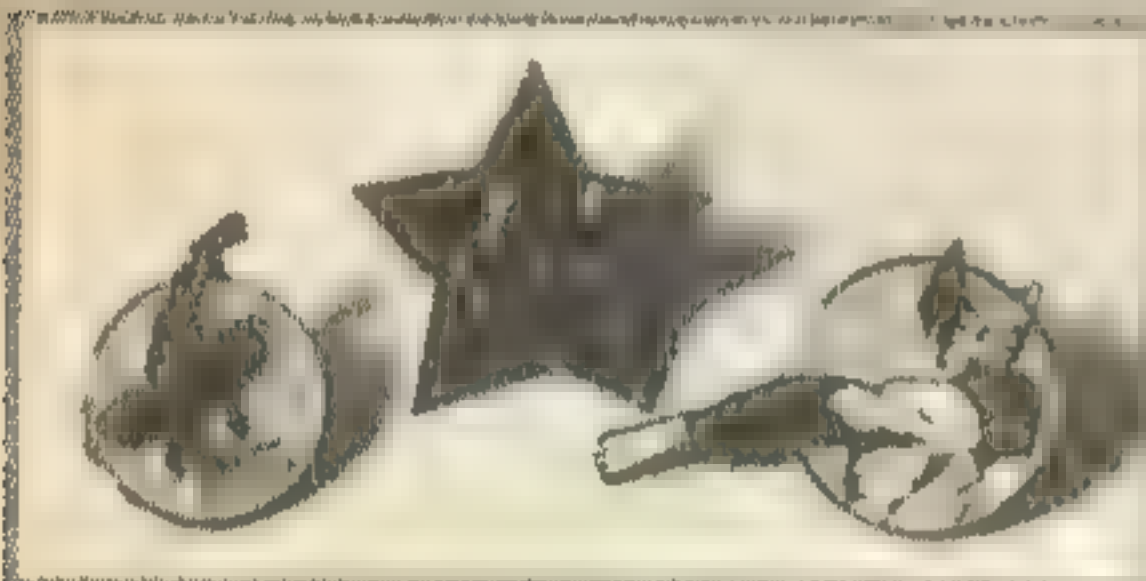
今回取材にご協力頂いたメーカー各社からプレゼントを頂きましたので読者の皆様にプレゼントいたします。

## カプコン



あきまん氏書き下ろし  
春麗イラストプリントTシャツ

4名様

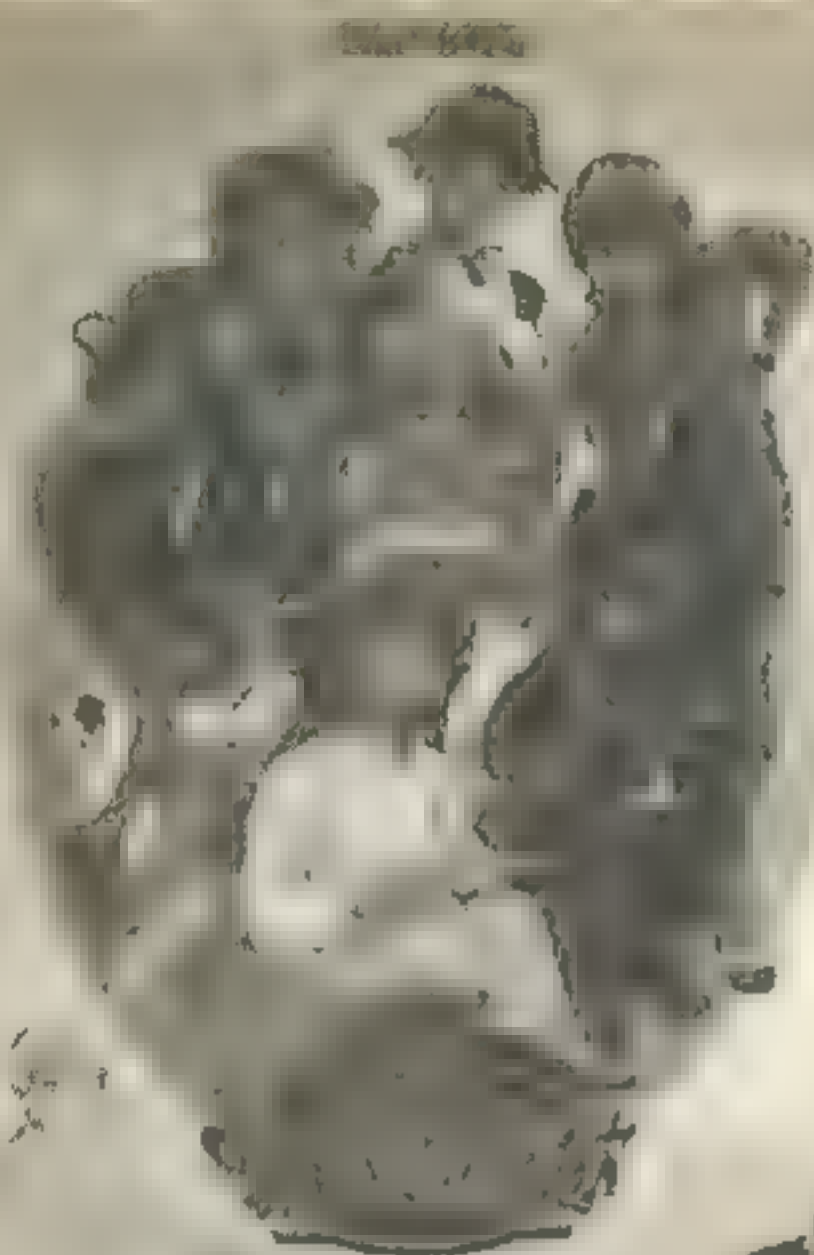


マーヴルキャラクター  
キャプテンアメリカ・  
ウルヴァリン・スパイダーマン  
ピンバッジ  
3個1組

10名様

プレゼント希望者は、官製ハガキに「このプレゼントがなぜ欲しいのか」という理由を明記して、次の住所までお送り下さい。尚、読者アンケートへの併記は無効となりますのでご注意ください。

〒104 東京都中央区湊2-4-1  
マイクログループビル3F  
(株) マイクロデザイン出版局 ゲーム批評編集部「憂はスイカ割りの季節」係まで  
締め切りは9月2日(当日消印有効)です。



BENGUS氏直筆  
サイン&イラスト入り  
QUIZなないろDREAMS  
虹色町の奇跡B全版ポスター

1名様



カプコン特製  
超貴重シークレットファイル一式

1名様

## タイトー



G  
ダライアス  
B  
全版ポスター

6名様

## アイディアファクトリー



「厄痛」販促用提灯

4名様

多様な場所から  
生まれてくる  
ゲームたち

会社の規模から得意とするゲームまで全く異なつた様々なメーカーの制作現場を、編集部からそして歩引いた視点から眺めてきた

今回の取材を終えて興味深く思ったのは、各メーカーから発表されるゲームが、その制作現場の雰囲気を実に見事に反映していることだ

個性と自信にあふれたクリエイターたち。一見ばらばらに個性を主張しているように見えて、その実、全体としてのイメージを見事に作りだしている

もしあなたがゲーム制作を仕事にしたいと考えているならば、興味のあるメーカーのゲームをどことんまで遊んでみよう。きつとその雰囲気伝わってくるはずだ

あなたが好きなそのゲーム。好きな理由はいくつも挙げられることだろう。だが本当に好きなのは、そのゲームの制作現場の雰囲気なのかかもしれない



# パソコン批評 Vol.10

A5判/132ページ  
定価880円(税込)

第1  
特集

なぜこのような盛り上がりを見せるのか

## MMXパソコンがもたらす空虚な夢

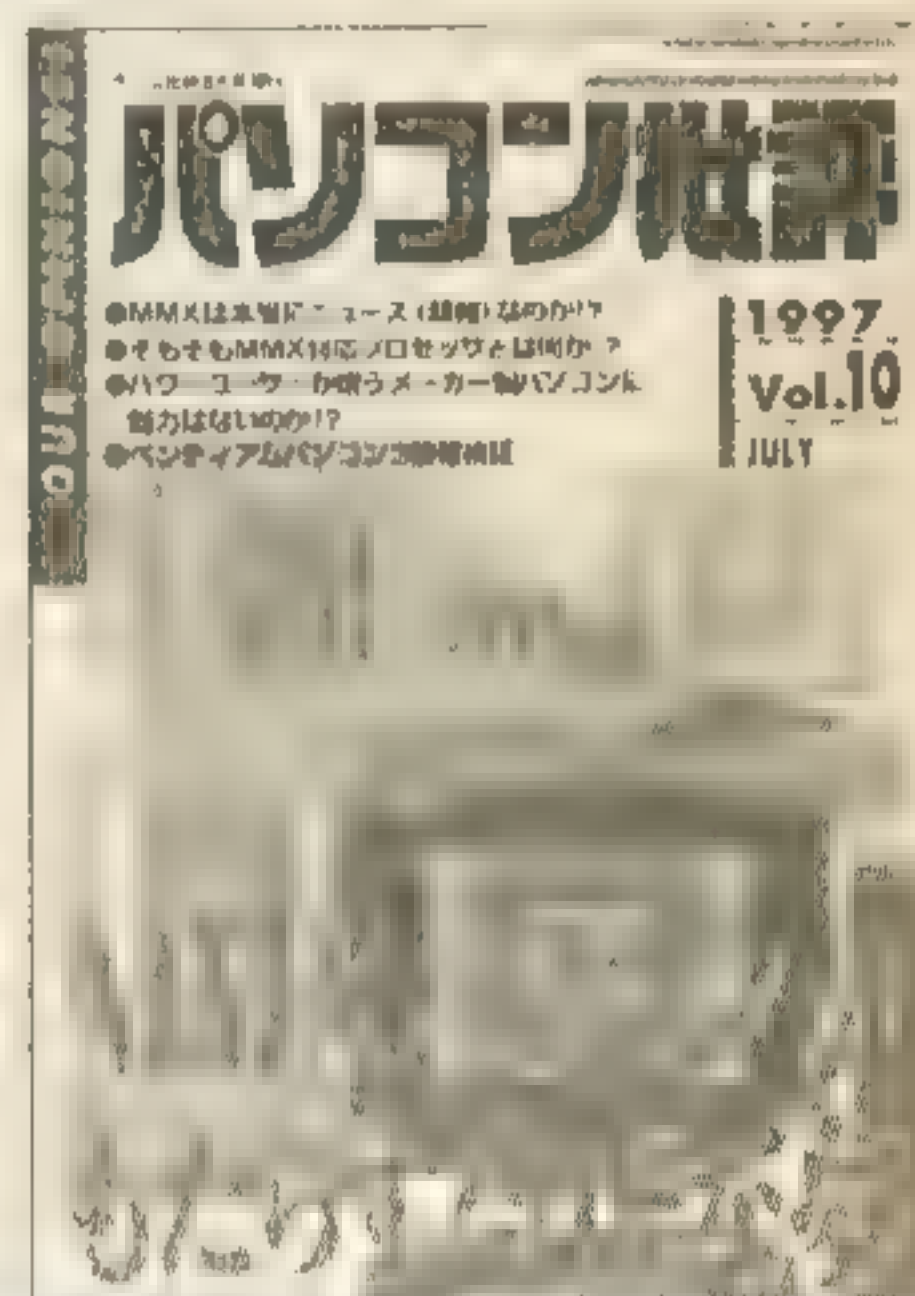
'97年上半期、メーカー製のパソコンはMMXに集中した。インテルは、MMXを次世代CPUの標準仕様と目論み、次々にMMX対応CPUを出荷している。だが一向にMMX対応ソフトは充実せず、その技術には疑問が残る。果たして、MMXは本当に必要なものなのか。MMXパソコンは欲しいですか？/MMXは本当にニュース（朗報）なのか/そもそもMMX対応プロセッサとは何か？/CPUパフォーマンステスト/ベンチマークテストを分析する/そしてこのCPUがいける

第2  
特集

ある実例をもとに、言及するルポルタージュ

## サポートは重要なパソコン製品

いまやユーザーにとって、パソコンのスペックに比類する価値を持つメーカーのサポート体制。いまや、サポート体制の不備による混乱から抜け出た感もあるが、本当にユーザーはメーカーのサポートに満足しているのだろうか。そこで、ユーザーが本当に必要とするサポートの現状をキチンと検証してみたい。メーカーサポートの価値を考える/消費者救済を念頭に、「我」を捨てたサポートシステムを/メーカー側から見たユーザーサポート/ショップ・独立系サポートに見る「サービス業」としてのサポート



ソフト&ハード批評、連載陣も絶好調!!

# PC自作派

Vol.3

A5版/132ページ  
価格・本体980円

特集

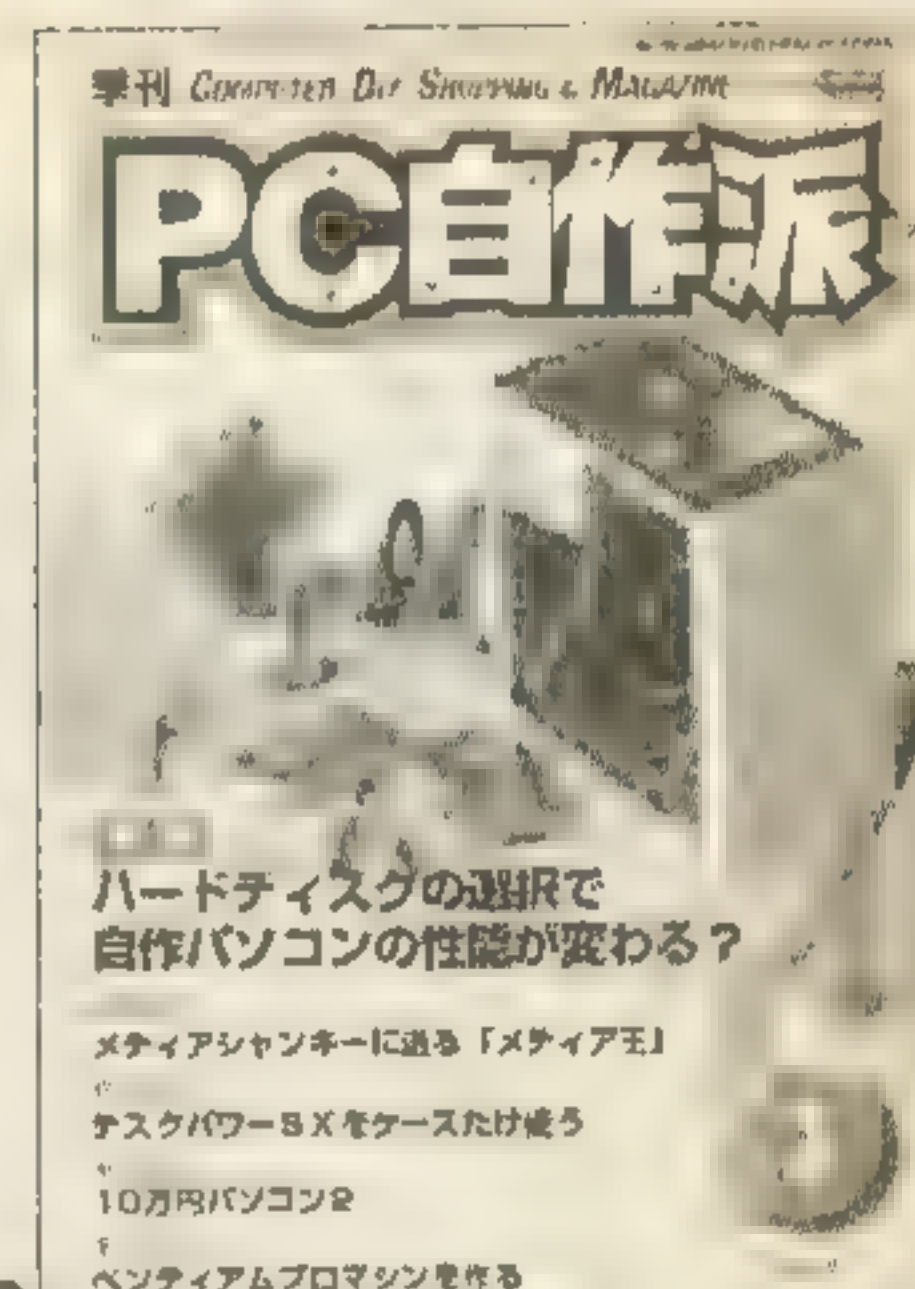
## ハードディスクの選択で自作パソコンの性能が変わる?

容量とスピード。ハードディスクに求められる性能は非常にわかりやすい。しかし、以外と発売メーカーによって技術の差があることは知られていない。決められたように横並びののスペックの中でハードディスクは自作のスペックにどこまで影響をもたらすのか。またベストな選択とは?

- ハードディスクの仕組みと役割
- 規格の違いはとんな影響をもたらすのか?
- 現状のベストな選択とは?

- PC自作派PART-1  
メディアジャンキーに送る「メディア王」
- PC自作派PART-2  
デスクパワーSXをケースだけ使う

- PC自作派PART-3  
10万円で最強パワーパソコンを作る
- PC自作派PART-4  
ペンティアムプロマシンの作る ほか



好評発売中!!

編集・発行 マイクロデザイン出版局  
〒104 東京都中央区浜2-4-1



## ゲーセン事情

TABLOID

平成9年8月発行 第11号

編集発行人 古庄浩二

発行所 マイクロデザイン出版局

意外と反応がありました。何って、前号(15号)で募集した「あなたの街のちよつといいお店」……じゃなくて、「あなたの周りの奇ゲーセン、奇ゲーマー大募集」。ゲーム批評の片隅に咲く、輪の花、ゲーセン事情に手紙をくれるとは奇特な方たち。テレカももらえないのに、今回はそういった皆さんのお便りを紹介していきたい。

## 僕の街の奇ゲーセン、奇ゲーマー

まずは神奈川県県の衣笠充章さんからのお便りから。

仲間内で「バーチャロン」が流行っているんですが、ある日金沢八景(注: 神奈川の地名)が強い

と聞いて、行ってみたんです。「S」というゲーセンに、確かに強い人がいました。眼鏡をかけてちよつとふけ顔でちよつとロン毛の人。ただしこの人、少々やかましいのです。対戦相手がいい攻撃をするのと「いいね」。相手の攻撃をかわすと「甘いつ」。とにかくその独り言がうるさくて。僕らの間では「やかま八景」なんて呼んでました。しばらくして「S」がつぶれたので今は「T」という店にいるらしいです。

折角声を出してくれてるんだから君も声を出せ!! 「甘いつ」と言われたら「させるかっ」って言わなきゃだめでしょー。って私も

マニアだね、ちよいと白い嫌悪。次は埼玉県県のD.E.E.さんからのお便りだ。

東武東上線沿いの変わったゲーセン、まだまだありますよ。川越駅を降りてサンロードをまっすぐ進むとその店はあります。

建物の半分は普通のゲーセン。ですがもう半分がキムチ屋なのです。一昔前には「ストリートファイタームービー」が4人用の台に入っていたり。かなり変わってるので一度来てみて下さい。

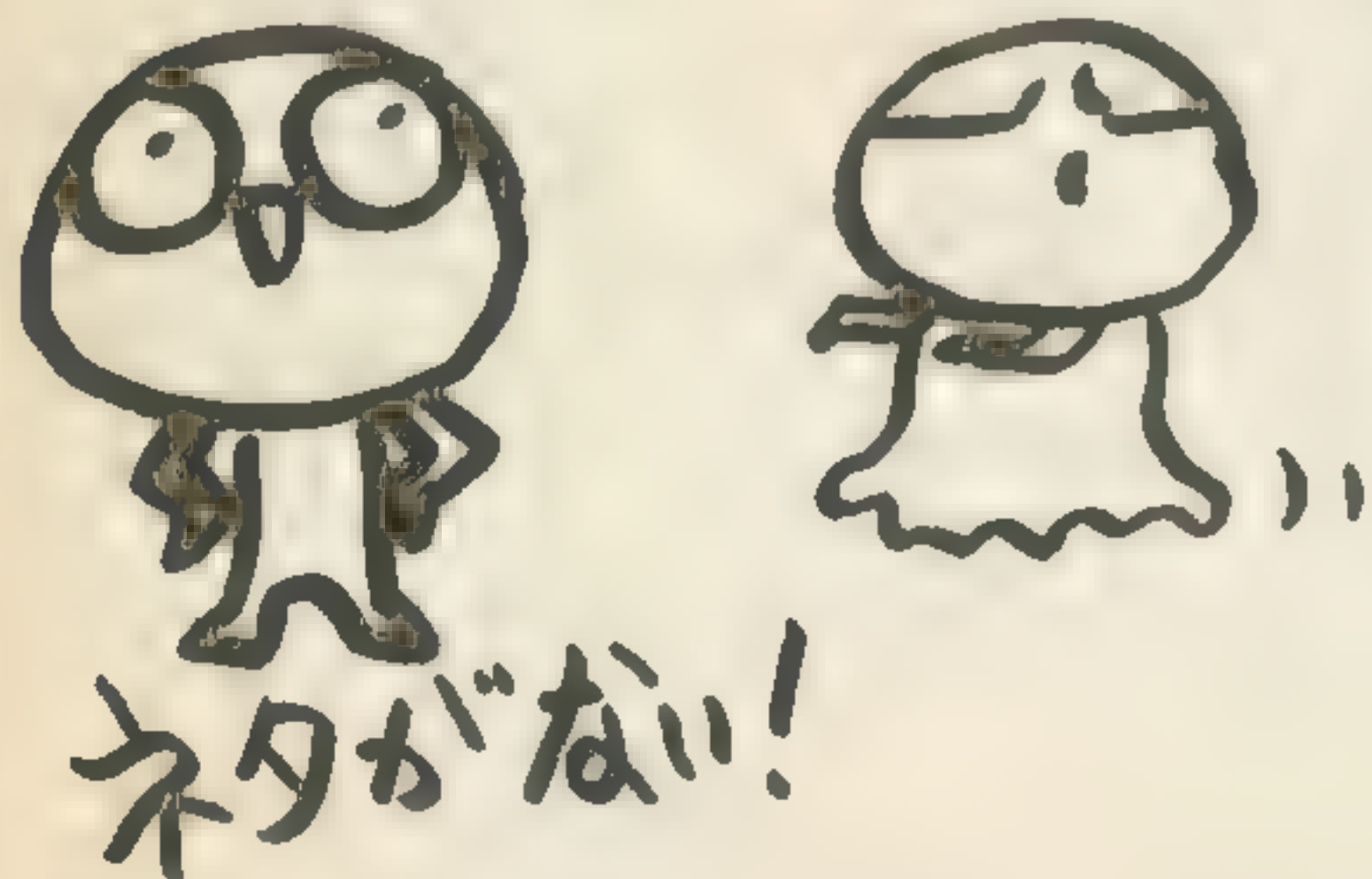
キムチ屋とはいい香りのしそうなゲーセンですな。しかし客層が全く違うように思えるのは気のせいではないですね。それとも川越のゲーマーは皆キムチ好きか!?

最後もまた埼玉県県の小澤正博さんからのお便りです。

秋葉原の「H」でセガの「ハウス・オブ・ザ・デッド」の前に入る20才前後の若者が。彼は出現パターンを記憶しているらしく全く攻撃を喰らいません。それどころかギャラリーの目を意識した演

出まで! 2丁の銃を体の前でクロスさせてのクロス撃ち(小澤君命名)。敵が出てこないところでは腕を胸の前で十字に交差させギャラリーの方を向いてポーキング(無表情)。しかし「カッコイイ」というよりは「笑える」と思ったのはなぜでしょうか?

2丁使うことは私もたまにやりますが(成金プレイと呼んでいる)、演出までするのはスゴイかも。是非見てみたい。ということで次回はその謎のガンマンを探してみたいと思う(以下次号「秋葉原、真昼のガンマン編」へ続く)



今回は写真のネタがないのでうーちゃんイラストをご覧下さい(本文より人気が出たら嫌だな)。



# GAME SOFT REVIEW ①

ファイナルファンタジータクティクス

## タクティクスオウガの殻を 破れなかつた優等生ソフト

発売前から様々な話題を集めたFFTがついに発売された。  
その実力は前評判に違わず優れた物だったのだろうか。

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

Writer 相原祐里

PLAYTIME 40時間

### スクウェア製SRPG としての発売前の不安

前作の感想……と表現してもいいのだろうか？

「タクティクスオウガ」は私にとって最高のSRPGだった。操作性から物語構成に至るまで、制作者の努力とオリジナリティが溢れていて、プレイしている最中も常にじんわりと心地よさが伝わってくる、珠玉のゲームであったと記憶している。

それを制作したスタッフ達が今度は何んとスクウェアからの作品発表である。おまけに番外編に値するとはいえオモテ向きはFFシリーズなのである。これが驚かずにいられようか。

実際、スクウェアのSRPGのレベルの低さには、これまで何度泣かされてきただろうか。「バハムートラグーン」しかり「フロントミッション」しかり、前評判は相変わらず素晴らしいものの、内容の粗さには憤慨することはあっても、

感動した覚えはほぼなかった。

特に前者の「バハムートラグーン」はひどいもので、クリアまでに1日あれば十分なほどの安易なバランス調整に、失望させられてしまった。

以来、私にとってのスクウェアのシミュレーションゲームは鬼門であった。そのために今回の制作発表の際も、非常に複雑な気分が素直に喜べなかった……というのが正直な感想である。

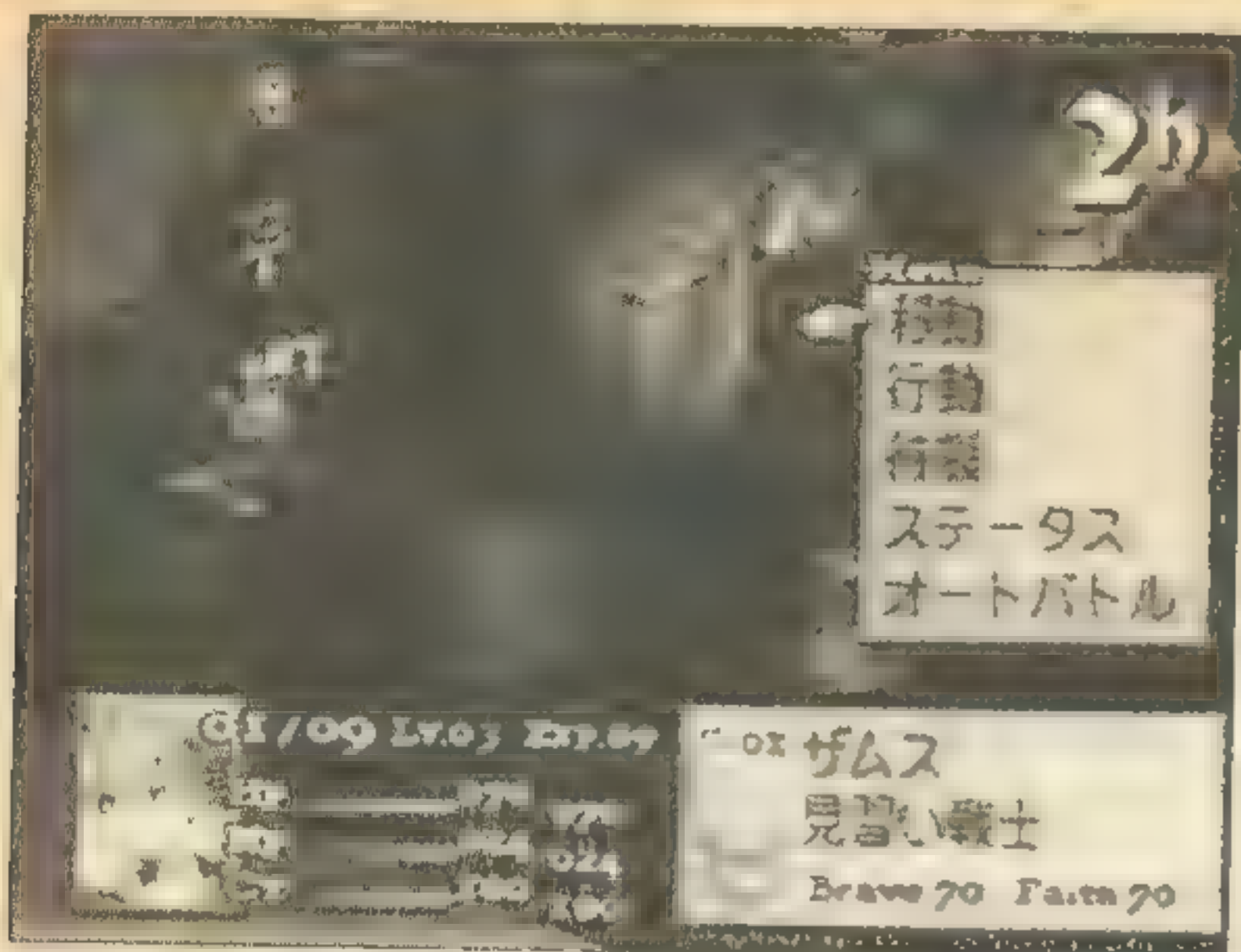
なんせSRPGという点では、

オウガシリーズは絶品である。

第一弾「伝説のオウガバトル」は斬新なプレイシステムから、SRPGを得意としない一般人にとっては、かなり敷居は高いものの、制作者のこだわりを世に知らしめる作品であるとともに、次作への布石となる記念すべき作品だった。

この第一弾があればこそ、文頭にあげた「タクティクスオウガ」で全てが開花したのである。見事な「原因と結果」の関係になっている2作品だった。





時間の概念を入れた4Dバトルはより噛み応えを増した。

なににせよ制作者の尽き果てぬ努力と探求心が、プレイヤーの心を捉えて離さない作品へと繋がった最高の例かもしれない。

しかし、である。

正直言ってスクウェアという会社が、そんなオウガ陣の自由な発想への足枷に見えてしまったのだ。

無秩序なヘッドハンティングなどの暗い噂に関しては、資本主義社会ならばそれも仕方がないとしか表現できない。プレイヤーとしては、そのようなお家事情的なドタバタに目くじらをたてるよりも、むしろ犠牲が大きいほど高品質な物を作ってほしいと願う気持ちの

方が強かった。

単純な発想だが、購入者はいつだって「よりよい物をより安く」入手して、末永く楽しみたいのである。最高の人材を手に入れた限りはぜひとも頑張つてほしいと考えていた。その一方で希望と同時にわき上がる不安。

新たな環境と組織という巨大なものが、オウガシリーズで芽吹いたスタッフ達の才能の低下を招く羽目にならなければいいが、この危惧も隠せなかった。

朱に交われれば赤くなる、と同じく、スクウェアブランドの悪い部分の影響を多分に受けねばいいが、と疑心暗鬼の日々であった。

## 丁寧な作りにも関わらず 感じられる幾つかの要素

そうした心配をよそに、制作発表時以降、華やいでいた各ゲーム誌の特集記事も、いよいよ加熱する中、「品質向上のため」を名目とする数カ月の発売延期の後に、FTはついに店頭姿を現した。

販売開始後も順調な滑り出した様で、コンビニ、量販店ともに

品切れが相次ぎ、予約者以外は入手困難な地区も発生した様子だ。

入手したあとにすぐさまプレイしてみた最初の感想は、「丁寧な出来具合」だとの想いであった。

反面、不安であった部分も現実となった。どうしても納得しきれない欠点も目立ったのである。

さて、ゲーム性の部分はいえ、難易度もプレイヤーの頭を悩ませる程度に調整されているし、ジョブやアビリティシステムは、なかなかコレクター魂を刺激するものだ。

経験値も程良きたまるので、RPGお定まりのレベル上げに泣くことも少なくてすむ。特にセーブに関してはF・FⅦと同じくPSとスピードで好感を持てた。読み込みもそれほど気にならない程度でいいと思う。

そんな中で残念だったのが、操作性や物語構成にストレスを感じさせる点だ。

まずはシステム面。3Dマップは回転させることによって、どの角度からでも敵味方の位置が確認

可能となつてはいるものの、やはり建造物の陰などに隠れて見えな部分も随分と多い。どうせならば、真上から俯瞰できる機能があれば更に満足のいくものになったのに、と痛感してしまった。

派手な演出は十八番だから、多少の見にくさは割り切らなくてはならない、というものではないだろう。ほんの少しの心遣いができていない部分に制作者サイドの親切さを際立たせる。

他にもランダムバトル以外にもトレニングモードがあれば、助かったのだが、筆者の運が悪いのか、バトルの発生率が低く思うように戦闘とぶつからず苦労してしまつた。せっかくキャラクターを育てるのが醍醐味のシステムなのだから、育成方法や場所に関してもアフターフォローがほしかったところである。

敵と見方が見分けにくいものにも躊躇してしまつた。狭い空間に複数のキャラが入り乱れるとなにがなんだか分からない。あやうく味方を殺しかけたのもザラである。色分けなどで、もう少しハッキリ



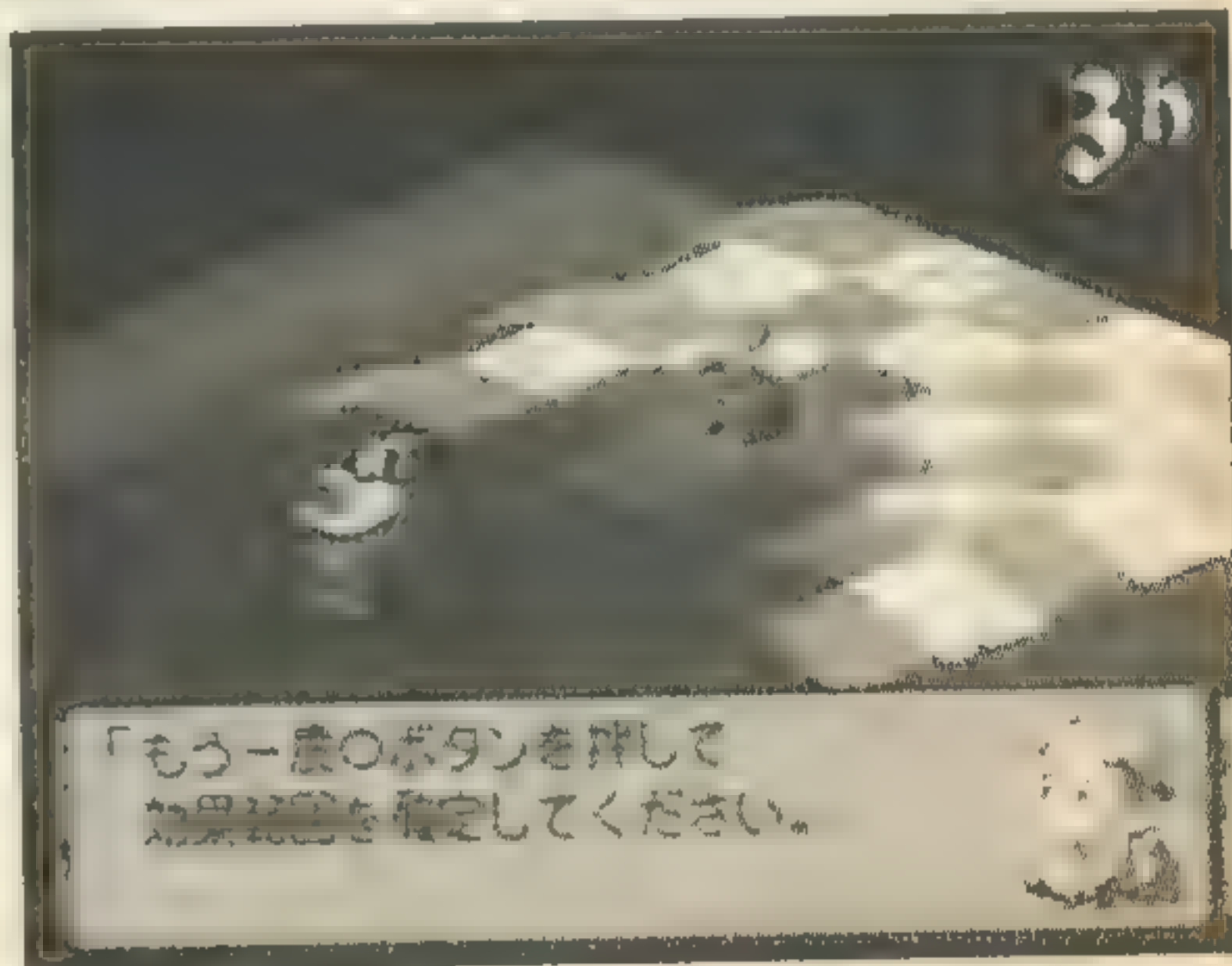
と区別するようにはできなかったのか？ リアルで美麗な視覚にこだわる割には、肝心の氣遣いがないと落胆してしまった。

## 一本道の物語展開に置き去りにされる寂しさ

物語構成に関して述べれば、全体を漂う陰鬱な宗教臭さや、決して完全なる正義の味方ではなく、大義を持ちつつも迷いの中に浸る主人公の立場は、ラストへの嫌な予感を彷彿させる。エンターティメント性を重視したというよりも、むしろ制作者の個性が強調されたがゆえに、受け取る側の好みが、かなり分かれる独特の雰囲気だ。

オウガのデニムも今回のラムザも自分のスタンスに悩みながら行動している。

ところがデニムの場合は、彼の言動が話の本筋を極端に変えるだけの力があり、分岐点も非常に重要な部分で取り入れられていた。物語の節目ごとに貴重なターニングポイントが設けられ、プレイヤー自らの考え方やスタンスにそった今後の道を選ぶことが可能であ



詳細なチュートリアルは本作でも受け継がれている。

った。そしてその行為によって違和感なく主人公と同化し、まさに独自の正義の在り方を貫いたのである。

ラムザに至ってはそれがない。与えられた一本道のレールを邁進するのみだ。制作者サイドが差し出した一方的な物語を辿っていく手法は、想像力を紡ぎ取る要因になる危険性が否めないだろう。つまりはプレイヤーは視聴者であり、傍観する立場へ追いやられるのである。

キャラクターの心理は、プレイヤーの気持ちではなく、制作者側の意図である限り、どうしても両

者の間は乖離してしまう。へたすれば自由度を喪失した、単なる押しつけになってしまう。FFVIIのエンディングにみた、作り手側の自己満足で集結するのと同様の危険が付きまとうのだ。

しかもまた、主役・脇役を通してキャラクターの個性にずば抜けた特異性のない凡庸なものが多いためにインパクトが弱く、どこか感情移入しきれないのが惜しかった。このゲームは歴史が主役であって、人物はオブションといった印象すら受けてしまった。

戦闘システムを重視した作りであるがゆえに、肝心の物語部分に希薄なイメージが付きまとう。戦闘と物語の両者を融合させた作品こそが、ゲームとして目指すべきあり方だと考えるのだが、どうであらうか。

話が進展する中で、時折ふと取り残された感じを受けたのは、そのせいだろう。

後半、物語が急速に走りすぎたのも不自然で、制作の時間のなさが見え隠れする結果となった。最後に言える憂鬱な点は、この

作品がオウガの縮小版になってしまった事実である。おまけイベントでFFらしきやオリジナリティを付加したつもりらしいが、システム面に獨創性を感じられず、どうしてもオウガの表面をなぞったという印象が強かった。よってプレイ後も、壮大なドラマを背景に持つゲームでありながらも、どこか「小さくまとまった作品」とのイメージが残る後味であった。FFTはオウガという固い殻を破れなかったのである。

### ライタープロフィール

相原祐里（あいはら・ゆり）

雑多なコラムを書く傍らで、ちゃんとした創作活動もやっている。とんでもなく口の悪い女。ロープレよりもシミュレーションが好みます。

#### タクティクス オウガ [S・RPG]

メーカー：クエスト/機種：スーパーファミコン/

価格：¥11,400/発売日：'95年10月6日

「ファイアーエムブレム」シリーズと並び賞されるSRPGの名作。ファンタジー世界の戦乱を舞台に口ウとカオスという2つの正義に揺れる主人公が描かれる。



ファイナルファンタジータクト

# FFとオウガの融合が見せたジレンマ

SRPGの一般層への普及のためにFFとオウガのシステムの融合が計られた本作。2つのシステムは新しい何かを生み出すことができたのか。

Writer 編集部

PLAYTIME 39時間

## SRPGで初のミリオン出荷を達成

「ファイアーエムブレム」に代表される、いわゆるシミュレーションRPGは、熱狂的なファン層を持ちながらもなかなか一般層に広がらないジャンルだ。これまでのセールス枚数を見ても、50万枚が上限というのが市場の限界のようには語られてきた。これはこのジャンルの魅力の本質が、何度も挑戦を繰り返して最適な一手を見つけたす詰り詰りのストイックさにあり、ここが一般層から難解なイメージを持たれていることにある。だが、コア層からここが熱狂的な支持を受けている部分もあり、安易に戦略性を削ると作品がただのヌルゲーになってしまう

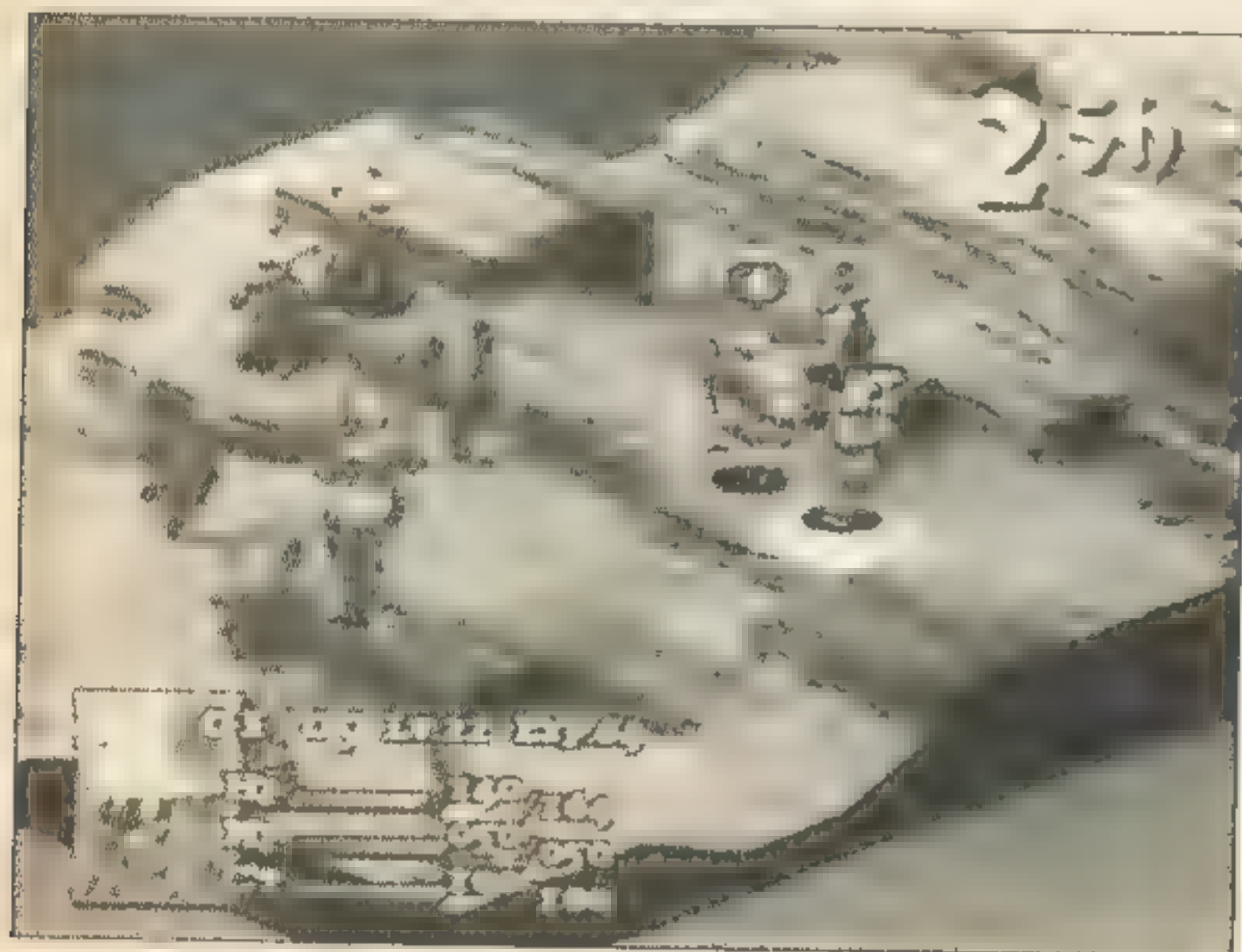
い、一般層ばかりかコア層からもそっぽを向かれるという状況が続いてきた。このような背景の中で、SFCで高い評価を得た「タクトイクスオウガ」（以下「オウガ」）の開発スタッフを迎えて開発・販売された作品が「ファイナルファンタジータクトイクス」（以下「FFT」）である。ゲームデザイナーは「オウガ」シリーズで一躍有名となった松野泰己氏。販売面でも好調な売り上げを記録し、初回60万枚を出荷。現在までに100万枚のセールスを記録している。SLGとしてはSFC版「ダービースタリオンIII」に続くミリオン達成だ。これは「オウガ」のファン及び潜在的なSRPGユーザー層に加え、スクウェアの新作、しかもFFのファンが加わってユ

ーザー層が広がった結果だろう。まずは商業的に大成功というところだろうか。

実際「FFT」では、一般層にSRPGの魅力をわかりやすく伝えるために「オウガ」と「FF」の融合という大きな挑戦を試みている。画面構成などゲームの大まかな枠組みは「オウガ」を用い、システム部分は「FF」を軸にしているというものだ。その結果、ゲームの内容は純粋なSRPGというよりも、FFに象徴されるストーリー主導型RPGの戦闘部分をタクティカルコンバット形式で行っているという印象が強い。

一般にSRPGではボードゲームの手法を用いて複数の軍勢が衝突する過程が描かれ、ここがゲーム性の肝となっている。そこでこの

主役は個々のキャラクターよりも軍勢にあると云えるだろう。「オウガ」でもプレイヤーは主人公のデニムを通して物語にかかわっていくのだが、ひとたび戦闘が始まると、彼とて集団の一人に埋没することになる。重要なのはキャラクターの特性を生かしていかにバ



スクウェア作品らしく画面の美麗さは特筆すべきもの。



ランスの良い軍勢を作り上げるか。その一方でキャラクターは駒となり人間性が喪失されることになる。この悲哀が「オウガ」では巧みに描かれており、ゲームの主題とも相まって独自の魅力となっていた。

一方「FFT」では、軍勢ではなく個々のキャラクターにスポットが当てられている。キャラクターは各々ジョブとアビリティという特性を持ち、この収集を通して彼らが徐々に強くなっていく様が描かれる。いわばFFシリーズに共通して見られる展開で、その中でも「FFIII」「FFV」のゲームシステムが軸になっているとさえするだろう。パーティは最大5人で構成され、「オウガ」の軍勢同士の激突と言うよりは、小人数の遊撃部隊の転戦という印象が強い。そのため物語も「オウガ」のように歴史の表舞台に直接かかわる物ではなく、歴史の影に埋もれた英雄譚が題材となっている。

だが、この2つのゲームシステムの融合が完全に取り切れていないために、木に竹を接いだような

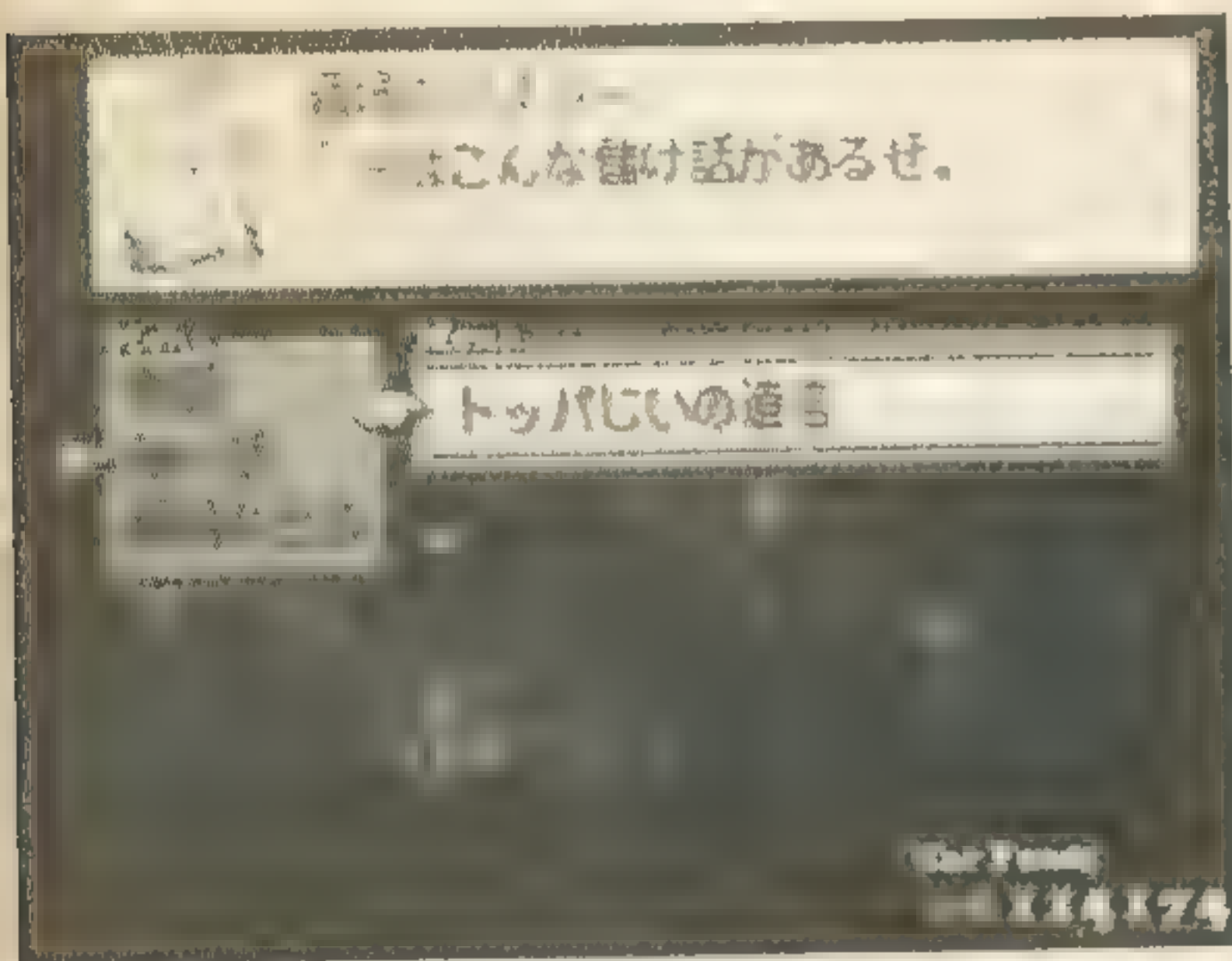
ゲームシステムのアンバランスさを生んでいるのだ。

まず、FFシステムを軸としたゲーム性は一般層に親しみやすさを与えるためだと思われるが、必然的に「III」「V」で論議を生んだ、成長を通してどのキャラクターも似かよってくる弱点をそのまま引き継いだとも言える。「オウガ」ではキャラクターの取り得る職業が、大きく重戦士、軽戦士、魔法使いの3種類にわかれており、お互いが弱点を補強し合うという内容になっていた。だが「FFT」ではゲームが進むにつれて5人のスーパーキャラが集まって戦闘を繰り返す印象が拭えない。これは個々の役割分担をゲーム性として生かすSRPGとは相反する内容に思える。

一方で、個々のキャラクターが弱く、パーティプレイが不可欠な序盤の間は、詰め将棋的な戦術が楽しめるのだが、それだけに自由度が高すぎ、一般ユーザーの配慮に欠ける印象も拭えない。特にゲームの勘所であるジョブチェンジのタイミングや、序盤でのパーティ

イ編成などが今一つわかりにくい。またパーティの構成人数が少ないだけに一人当たりの比重が重く、人倒されるだけで大きな痛手を食うことになる。ゲームに慣れないうちから全滅を繰り返すのでは、繰り返して遊ぶ意欲も失せてくる。もう少しゲーム中での補足なり段階的な難易度構成をとった方が良かったように思えてくる。

また、ゲームも中盤を越えると、マップ上での戦闘以外にも、ジョブチェンジを繰り返してアビリティを収集することにこのゲームの大きな引きがあることに気づく。これは従来戦闘ばかりに頭を悩ま

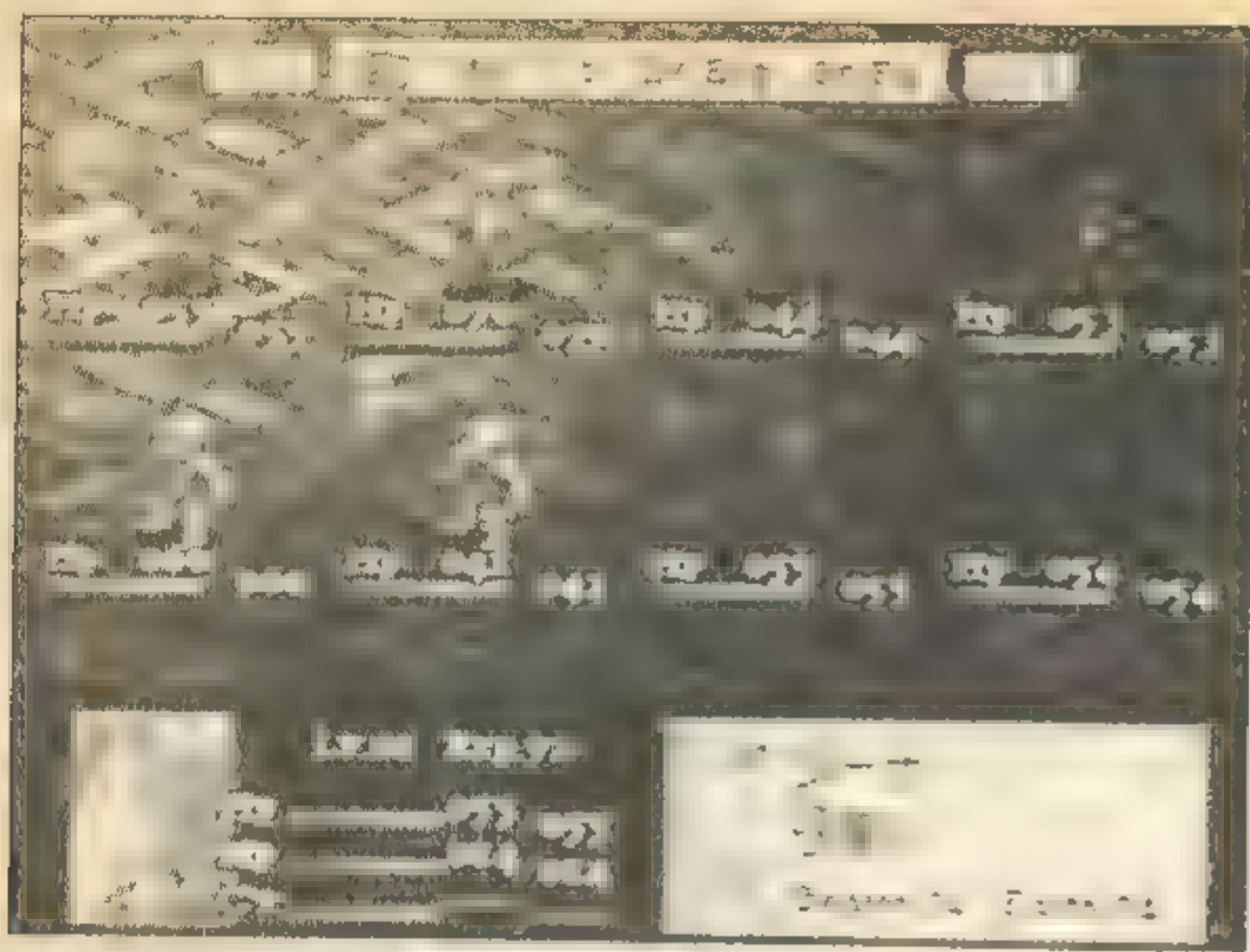


酒場での儲け話。遊んでいるキャラをここで成長させられる。

せてきたSRPGユーザーにとって新鮮な感動だ。だが、全4章の構成の中で、3章の終わりから4章にかけて、この驚きが不満に変わる。というのもこの辺りから、このジョブとアビリティや、特殊攻撃を防ぐアイテムの有無が戦術以上に大きなポイントとなってくるのだ。特に3章のラストなどにはある特定の能力がなければクリアすることが難しいだろう（その選択は、つではないが幅は非常に狭い）。こうしたジョブの付け替えにゲーム性を持たすデザイン手法は、「III」「V」ではお馴染みの物だが、SRPGの「柔良く剛を制す」のゲーム性からすれば納得がいかない方法論だ。

しかも、4章に入り難易度が度下がるものの、すぐに強力な特殊能力を持つ敵が続々と出現するようになる。これらの敵も特殊能力を防ぐアイテム（石化を防ぐ腕輪など）や能力（武器盗みや武器破壊など）の有無が大きな意味を持つようになり、戦術を駆使する楽しさを奪ってしまう。その一方で4章の途中からパーティに強力





システムについても、前半部分は楽しめたのだが…。

なキャラクターが加わるのだが、この強さがこれまで手塩にかけて育ててきたキャラクターをはるかに越えるもので、マップの難易度の上昇に合わせて急遽投入された印象を受ける。難易度の付け方が非常に直線的で、展開の多様性に欠けるのだ。これでは床を升目で区切った意味が存在せず、通常のRPGの戦闘と何が異なるのかという結論に達してしまう。

物語性の部分を見ると、「FF T」では「オウガ」の枠組みをそのままに、本道の物語が見せられるため、新たにゲームシステムと物語の乖離という問題が起きてい

る。「オウガ」ではこの点が随所に挟み込まれる選択肢によってフオローされ、ユーザーにこれまでのストーリーを振り返る機会を与えていた。しかし、「FF T」では完全強制イベントの連続で物語が進む上に、途中戦闘や経験値稼ぎで長くストーリーが分断されるために、個々のシーンだけが独立してしまっている。これも単純に2つの異なるゲームを組み合わせたまま、その溝を埋めきれなかった結果だろう。物語における序盤の大きな引きであった身分制度の矛盾も、いつの間にか祭器ゾディアック・ブレイブを巡る陰謀劇の阻止へと話がずれてしまい、主人公の鏡的な存在だった剣士ディリタータの存在も軽いものとなっている。王女オヴェリアのラストでの言動も唐突感が拭えず、物語を通して何が語られたのか今一つ感じ取れない印象を受けた。

このように「FF T」は、SRPGの一般化を、FFのシステムを軸としたタクティカルRPGで示すという、変化球ながら意欲的な手法で挑もうとしている。だが、

その試みはシステムの整合性やバランスの未調整など幾つかの部分で未消化に終わり、新しい姿を提示しきれないままに留まる結果となった。むしろこのストーリーで通常のストーリー主導型RPGを遊びたいと思ってしまったほどだ。

このゲームの制作陣は、「FF T」で何を提示したかったのだろうか。ゲームをクリアした後も、最後までこの点が疑問となつて残る。「オウガ」のゲームシステムは、天候、地形効果、属性などの様々な要素が有機的に組み上げられた世界の中で、記号化されたユニット群が戦術の粋をこらして激突するという、ボードゲーム屋が指向するSRPGの一つの理想を示していた。一方で「FF T」はRPG屋の考えるSRPGという側面が強い。しかもその内容はバランスが未調整でゲームデザインの一般性を欠いている。FFの名前に惹かれてこのゲームを購入した一般層の多くは、途中で自分には難しすぎるゲームと解釈して投げ出してしまふのではないだろうか。それは、せつかく一般層にまで広がったS

## 関連作品

### ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 [S・RPG]

メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,500／  
発売日：'96年5月14日  
人気SRPGの最新作。死=リセットという鉄の掟は本作でも継承されている。その禁断の誘惑に耐え、いかにノーリセットで進むか。プレイヤーの意志が問われる希少なソフト。

RPGの魅力を伝えることなく、ジャンルの悪印象のみを印象づけることにも繋がる。杞憂かも知れないが、SRPGのジャンルの未来を考えた場合、一抹の危機感を感じてしまうのだ。

そして何より、「FF T」は「オウガ」に内容が似すぎている。他のメーカーに移ってまで同じ印象の作品を制作することにどのような意味があるのだろうか。テーマやジャンルは同じでも、まったく異なる、それでいて同様に面白い作品を期待したかったのだが……。

「伝説のオウガバトル」「タクティクスオウガ」は、その敷居の高さにもかかわらず良質な内容で多くのユーザーの注目を集めていた。前作から1年半。失なわれた物は、あまりに大きい。(編集部)

### ファイナルファンタジー タクティクス [S・RPG]

メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年6月20日



# GAME SOFT REVIEW ③

アランドラ

## 失敗に終わった古き良き時代への回帰。 作り手の回顧主義の産物。

古き良き時代のゲームの再現を狙った本作。だがその内容は新旧どちらのユーザーも楽しめない作り手側の回顧主義の産物だった。

古き良き時代を偲ばせて  
はくれるのだが……

「アランドラ」の画面を初めて見た人はどんな印象を持っただろうか。

32ビット機の登場によって、ゲームを巡る状況はさまざまに変わったが、なかでも大きいのが、ユーザーの底辺が大きく広がったことだ。全世界で一千六百万台というプレイステーションの普及台数は、とてもこれまでのゲームファンだけで成し得る数字ではない。これまでゲームに触れていなかった層が、CGを始めとする表現能力の向上や「ハラッパラッパ」「I.Q」などに代表される新機軸のソフトに関心を示した結果なの

だ。こうした「新たな」ユーザーにとって、「アランドラ」はあまりにも魅力に乏しいソフトとして映ってしまうだろう。多彩なアクションを見せてくれるオープンニングにしても、感銘をそそるというよりも「古き」を感じさせるだけで終わってしまうと思われる。現に、画面から伝わってくるイメージはSFCやメガドライブの時代と大差ないのだ。

「アランドラ」は、メガドライブ版「ランドストーリーカー」のスタッフがかつての「古き良き時代」への思いを込めて制作したソフトだという。確かに画面構成など、「アランドラ」の雰囲気は、わざと古めに演出されているのが見て取れる。つまり、これは一種の回顧であり、同時にオマージュでもあると考えられるだろう。

では、「アランドラ」は、時代を共有したオールド・ファンにとって、ノスタルジィを感じつつ、楽しめるソフトなのだろうか。残念ながら、答えは否である。オープンニングを見たときは、ちよつと古いか、と思いつつも、それなりにやってみたい、という欲求は起こった。この時に感じた気持ちは制作者の意図通りだったのではないかと思う。だが、時間が経つにつれ、その思いは徐々に廃れてしまったのである。

不必要に難しく  
達成感のない謎解き

最大の問題は、「アランドラ」

の中核をなす、「ハズル性の高いダンジョンをいかにクリアしていくか」という部分におけるプレイアビリティ（遊びやすさ）が低い点にある。これは単に難しい、というわけではない。確かにシステムのバランスの悪さから、必要



トラップも昔ながらの様相。

Writer 水野隆志

PLAYTIME 38時間



以上に難度が上がっているという嫌いはある。例えば、2D画面にも関わらず、3Dに求められるアクションを要求されるのは辛い。とくに段差が不透明なために位置関係が見にくく、思わぬ操作ミス誘発してしまったりするのは、自分のせいだといつてもストレスが溜まるのだ。また、ダンジョンの仕掛けにしても、もう少しわかりやすいヒントが欲しかった、という感じが強い。考える楽しみよりも、面倒くささのみが先行し、解く気が失せてしまうのである。しかし、そうした個々の要素以上に目に付くのが、「ランドストーリーカー」が何の変化もないまま、プレイステーションに復活した、という感覚である。もちろん、モンスターの動きにAIが搭載されている、などの違いはあるのだろう。しかし、外見上の差異を感じるのは至っていない。なかでも特に古くさを抱かせるのが、繰り返しをクリアするために、同じ場所を何度も何度も行ったり来たりさせられるのだが、これはかつての

ゲームが良く持っていた作りだった。だが、同時にそれを煩わしいと感じてきたユーザーの意向を踏まえつつ、各メーカーが改良してきた点でもあったのだ。メガドライブ版「ランドストーリーカー」は、操作性に難があったものの、あの時代では、キーレスポンスの良さなど、それなりの面白さはあった。しかし、いま、まったくストレートに再現されるとなると話は変わる。悲しいかな、楽しんで遊べるものではないのだ。

## せめてやり込み甲斐があれば



グラフィックはなつかしさすら感じられる。

「アランドラ」の視点は、決して誤っていたとは思えない。オールド・ファンにとってゲームを巡る現状は必ずしも無条件に満足に行くものではないからだ。絵が凄いい。BGMが美しい。音声を有名声優が当ててくれている。そうしたギミックはたしかに魅力的ではある。だが、そうした分野に比重がかかりすぎて、これまで遊んできたソフトにあったゲーム性が喪失してしまっているという感覚が、時としてわき起こってくるのである。べつにグラフィックや音声の役割を否定するものではない。ヴィジュアル面での進化はユーザーのひとりとして喜ばしいことではある。ただ、ユーザー層が拡大し、新しいタイプのゲームが作られていく中で、昔親しんだタイプのソフトが減っていくことに、どうしてもある種の寂しさを感じてしまうのだ。だが、もちろんこれは、旧作をベタ移植して欲しいというわけではない。演出面を含めて、何かしら現代性を意識した改良が施されていないければ、なにもいま、収めて、そのソフト

をプレイしようとは思わないだろう。

「アランドラ」が用意した答えはあまりにも昔のまま過ぎて、ノスタルジイよりも、技術的な制約ゆえに許されていた遊びにくさが再現されてしまった。結果的に作り手側の一方的な回顧主義の発散に終わり、新旧いずれのユーザーも感情移入できない作品となってしまったのだ。非常に残念なことである。願わくば、次の機会にこそ、真に温故知新を感じさせるソフトを作って欲しいと思う。

## ライタープロフィール

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ 現在ライター兼ゲームデザイナーとして、(株)M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインに従事する傍ら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

### ランドストーリーカー〜皇帝の財宝〜 [A・RPG]

メーカー：セガ/機種：メガドライブ/

価格：¥8,700/発売日：92年10月30日

メガドライブの頭上に燦然と光り輝くMD至高のソフトの一つ。クォータービュー視点でのアクション性とマップに仕込まれた謎解きの結合が絶妙の味わいを醸し出している。



# GAME SOFT REVIEW ④

マリーのアトリエ  
～ザールフルグの錬金術士～

## あまりに魅力的なコンセプト。 それは実際に生きていたのか。

アイテムを組み合わせる目的のアイテムを作り出す。ゲーム好きにはたまらない売り文句。美少女ゲームユーザー以外へも広がったこの作品の実力とは

Writer 岡元達三

PLAYTIME 35時間

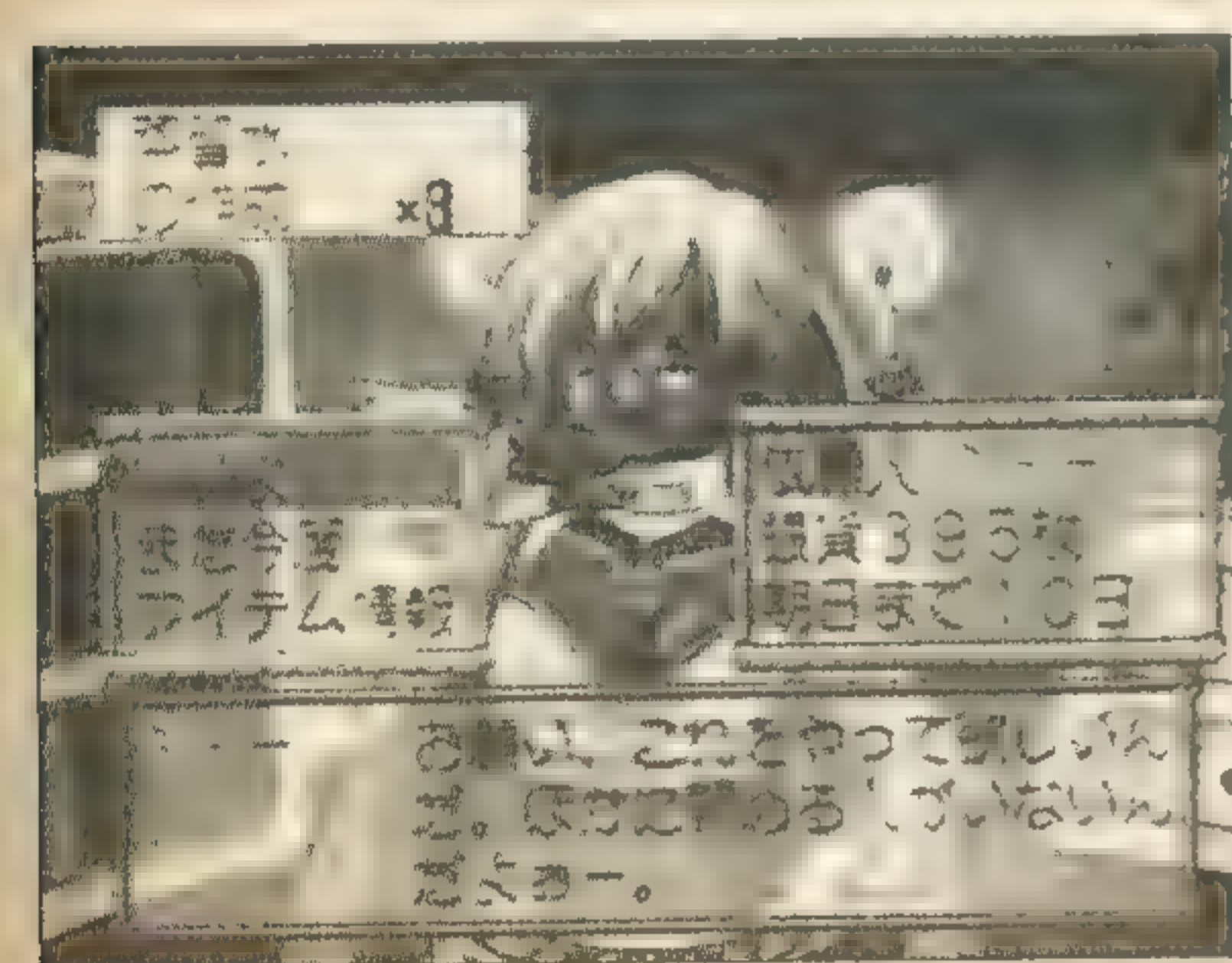
最近のギャルゲーと言えば、恋愛ものが氾濫してますが、私の体は一つなのでそんなにたくさん恋愛は消化できずやや食傷気味になっていった今日この頃。もう、顔がちがうだけの恋愛はいいやと、思っていたところに、『貴方も錬金術士になって、究極のアイテムを作りだそう』なるキャッチコピーが目に入った。このPSからリリースされている「マリーのアトリエ」は、そのキャッチコピーがうたっている様に、プレイヤーは、錬金術士見習いの主人公となり、5年間の間に、究極のアイテムを作りだそうというゲームである。

錬金術士と云えば、おりゃ！のかけ声と共に未知なるアイテムを作りだすことが出来る夢の職業。

鉄を金に変えたり、物に命を吹き込んだり あんな物や、こんな物と、次々とアイテムを作り出す。憧れる心を胸に、やがては、『伝説の錬金術士』に、そう思いながらゲームのスイッチを大きくいれた。

### 期待の大きかった アイテム作成

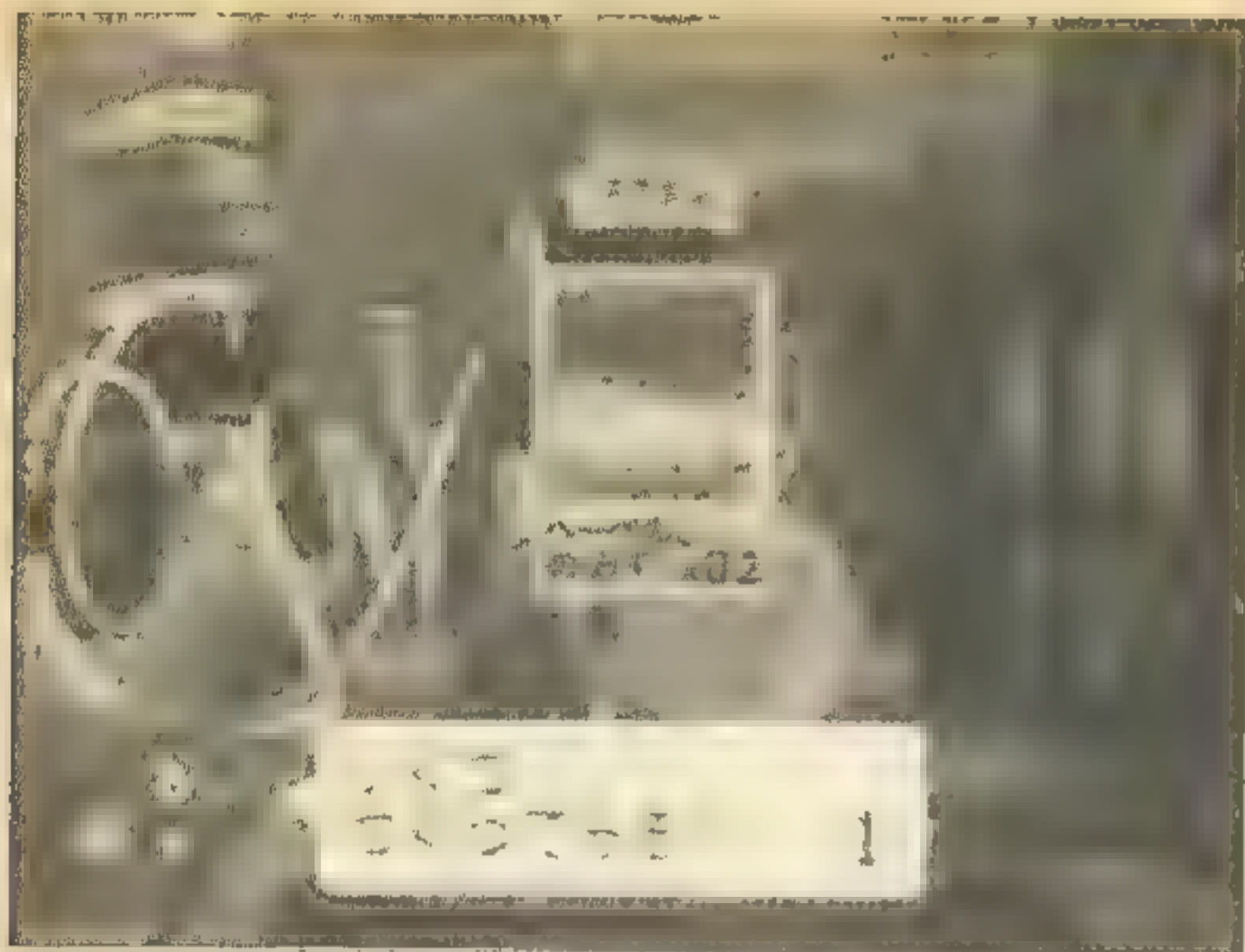
いざこのゲームを始めてみると、アイテム作成は手軽に出来、冒険も苦はなく、あつと言う間にレベルもあがる。軽い気持ちでゲームができ、数時間のプレーでゲームは終了する。しかし、終わってみて、その手軽さは楽しかったのかと言うと、そうではなかったのである。



媚びすぎていないグラフィックは魅力的だ。

発生の法則を見いだすという様な喜びはなくなり、 $A+B=C$ という公式表にのっとったものとなり、作業と化してしまっている。そして、そのアイテムを作る動機は、依頼と言う無記名なおつかいの要素からくるものがほとんどで、





ユーザーはアイテム作成に最も魅力を感じていたはず。

時間のかかってしまうアイテム作成に対して、10日ごとに更新されてしまう依頼のサイクルのために、あらかじめ貯めて作ることを強いられている。これらの極めて作業的な、学校のドリルの宿題の様なアイテム作成は、ゲームのメイン部分であるところを、面白味の無いものとしてしまったのだ。本を読むことで知識が上がり、アイテムが作れるところまでは良かった。その際にアイテムの作成法をオープンにせず、もつとプレイヤーに発見の喜びをあたえたほうが良かったのではないだろうか。このアイテムを燃やせば……になるか

ら、これと掛け合わせればこうなる的な、論理的推測による法則がそこにあれば、そこに答えが示されて無くともいけるのではないだろう。

加えて、アイテムを作る為の情報として街の人の会話ももつと生かしたものになるはずである。自分の陰口（マリーって子は、アカデミーで成績最下位らしいよ）聞いて、知識が上がりましたなんておかしすぎである。また、依頼についても、それを直接的な収入源にせず、自分で店の商品として売買させ、名声とか評判にたいしての依頼という形をとれば、自由度が大きく増し、より広がりを持ったプレーが出来ると思われるのである。

また、冒険に関してみても、アイテムを採取しに行くことへの障害でしかなく、ご褒美的アイテムはほとんどなかった。加えて、キャラクターのハラメーターがマイナスになる要素がほとんどないため、ガンガン育ちすぎて、後半の冒険は無敵状態になってしまう。そのため、割とすぐに冒険の面白

さが半減してしまっている。バランスどりは、大事である（お金が貯まると妖精が雇える余裕が生まれるが、それでもしつかりとした対処は必要である）。

そして、ゲームの中で起こるイベント、普通にプレーしても幾つかは発生するのだが、より多くのイベントを体験したいとなると、そのイベントの発生条件はなかなかたいへんである。まず、イベントそのものの数がたいへん多く、その多くは、プレイヤーがアイテムを作っていたり冒険に出たりで、重なってしまう。それでも見たいと思うも、自力で全てはまず無理であった。しかし、攻略本や、雑誌の攻略記事を見れば、易々と解ってしまう。その手を読まずにやっていた私は、その情報が楽しみを失わせるものであると思うと同時に、読まずには解けないんだという落胆した気持ちになった。まさにこの、街の人との会話の、偶然の接触によるうわさ話程度でしかない、あまりの情報不足な作りである会話をしつかりと、生きた会話にしてほしかった。ゲームかし

っかりしてこそその攻略本である。

この、「マリーのアトリエ」は、最近のギャルゲーの中でも、多くのユーザーに受け入れられたゲームであるが、その内容は詰めの甘さが見えてしまう未完成なものであった。グラフィックや、ゲームがもしだしている雰囲気、表現しようとした方法などは、今を捉えており、イイ感じであるがゆえに細かい部分での丁寧な作り込みがほしいところであった。その核となる部分が出来ていたらならば、今以上に大きな支持を受けるゲームになったのではないだろうか。

## ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんそう）

1967年生まれ。造形家、映画、ゲーム、CFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまDIABLO進行中、ON-LINE GAMEに夢中なこのころ。仕事も水面下にてプロジェクトが進行中。

### プリンセスメーカーゆめみる妖精【育成SLG】

メーカー：SCEI/ガイナックス/機種：プレイステーション/

価格：¥5,800/発売日：'97年1月24日

この作品ではこれまでのシリーズと違い人間ではなく妖精の女の子を育てる。「プリメ」が生み出した独創的なシステムは多くの作品に影響を与えている。

マリーのアトリエ〜サールブルグの錬金術士〜【RPG】

メーカー：ガスト/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'97年5月23日



## エースコンバット2

# 「続編」という作品の定義を まっとうした良作

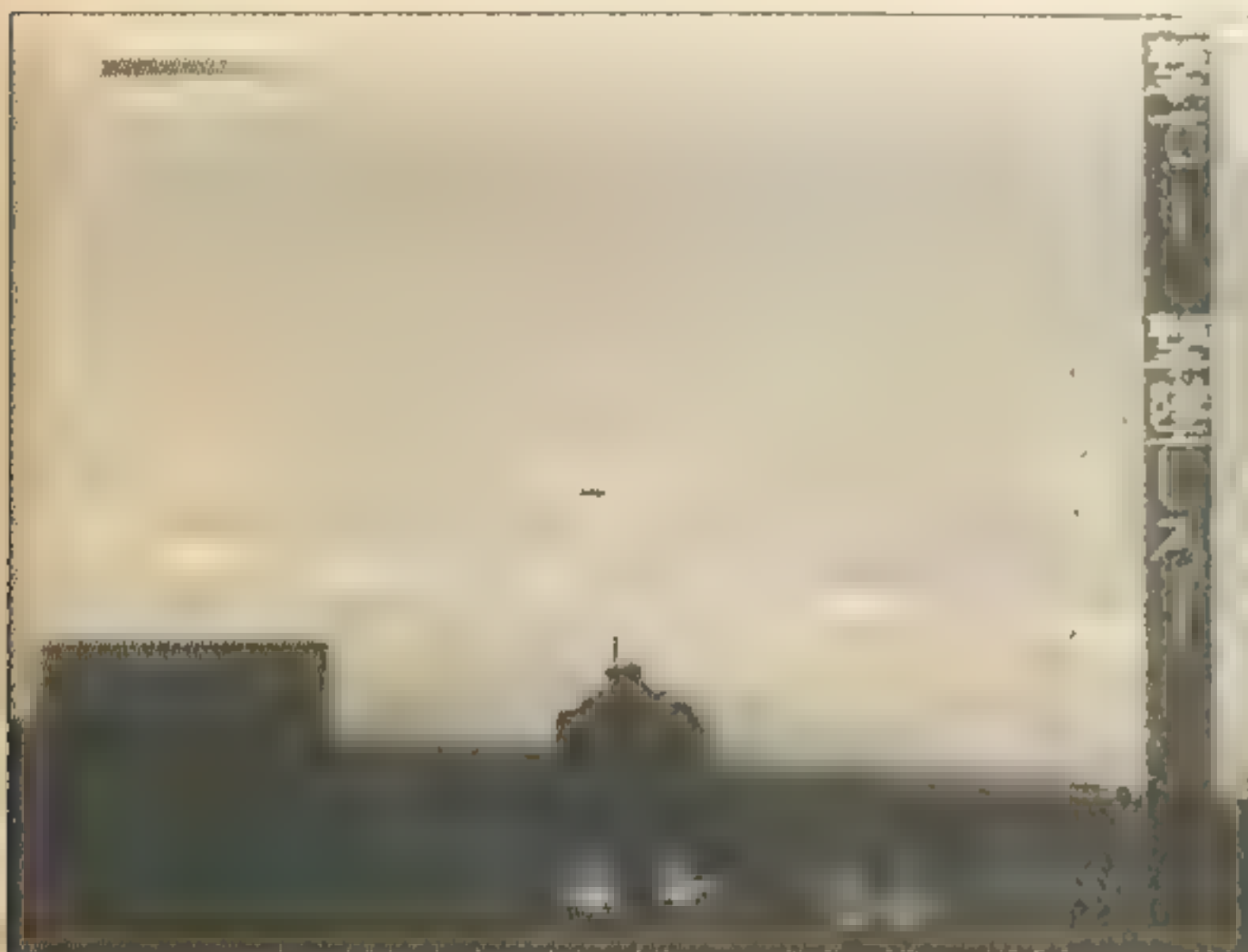
実在する軍用機をモデルに、エンターテインメントを優先した前作。そのイメージを損なわずに堅実な進歩を見せた「2」の意義とは。

「エースコンバット2」は、実在の軍用機をモデルにした自機を操作し、提示される作戦を遂行することで面を進めていくタイプの3Dシューティングだ。

このゲームを「フライトシミュレーション」と分類するのは正確さに欠ける。自機は数十発のミサイルを搭載し、十数メートルの高度を亜音速で飛行できる一方、ミサイル射程は千メートル程度と短く、対地・対空は兼用だ。これを本物の軍用機と比べてみれば、いかにシミュレーションとして理不尽かわかるだろう。だが、リアリティの欠如がゲームの欠陥かと言え、それは大きな誤解である。

約2年前、プレイステーションの黎明期に発売された「エースコンバット」は、さらにその原作である「エースコンバット」に比べ

て、リアリティより娯楽性を追求した出来になっていた。その一例が、化け物じみた機体性能による難易度の低下であり、近距離のドッグファイトから感じる爽快感の演出である。これらは、マニアックな雰囲気があった空戦SLGのイメージを変させ、新谷かおる氏のコミックに代表される「かつ



「超本格的飛行機ゴッコ」まさにその通り。

こいい空軍パイロット」にあこがれる、一般的なゲーマーの心をも捕らえることに成功した。

そして、続編である「2」は、前作の間口の広さをそのまま受け継いだだけでなく、前作の改善も徹底的におこなった。ぎこちなかった描画は自機・背景ともに大きく進歩し、アナログコントローラーの対応によってキーレスホンスも向上した。リーダーに敵機の方角と大まかな高度、それと自機前方の視界が表示されることで、敵の背後につきやすくなったのもささやかながら重要な改良といえる。さらに、タイムアタックや腕が立つ敵精鋭との勝負、勲章の収集といった極めがいのある要素も盛り込むことで、「2」は前作ファンと新規ユーザーの期待を裏切らない出来に仕上がったのだ。

あえて欠点を述べるなら、あまりにも「続編」らしすぎてオリジナリティが薄いことだろうが、これも「2」を名乗る以上は当然の措置と考えるべきだろう。逆に、改善点を改良し、かつ「エースコンバット」という看板のイメージを守ったバランス感覚をこそ、称えるべきではないだろうか。

### ライタープロフィール

永沢 巻朗（ながさわ・いちろう）  
1973年生まれ。ゲームのコンプリートを三大本能に優先させるほどのゲーム好き。(株)M2のライターとしてメイルゲームや攻略本などにかかわり、1日のほとんどをゲームに費やすという幸せな日々を送っている。

### 関連作品

エースコンバット [3DSTG]  
メーカー：ナムコ/機種：プレイステーション/  
価格：¥5,800/発売日：6月30日  
シミュレータ感覚の3DSTGという制作者のバランス感覚が光る秀作。画面を2分割しての対戦プレイなど独自の仕様も盛り込まれていた。

Writer 永沢巻朗

PLAYTIME 15時間

エースコンバット2  
[3DSTG]

メーカー：ナムコ/機種：プレイステーション/価格：¥5,800/発売日：'97年5月30日



ファンタステップ

絵本世界を楽しむソフト。そのビジュアルと世界観は美しいのだが……

コンピュータで移植ではないオリジナル作品。その試みは、一般ユーザーを満足させることができたのか？

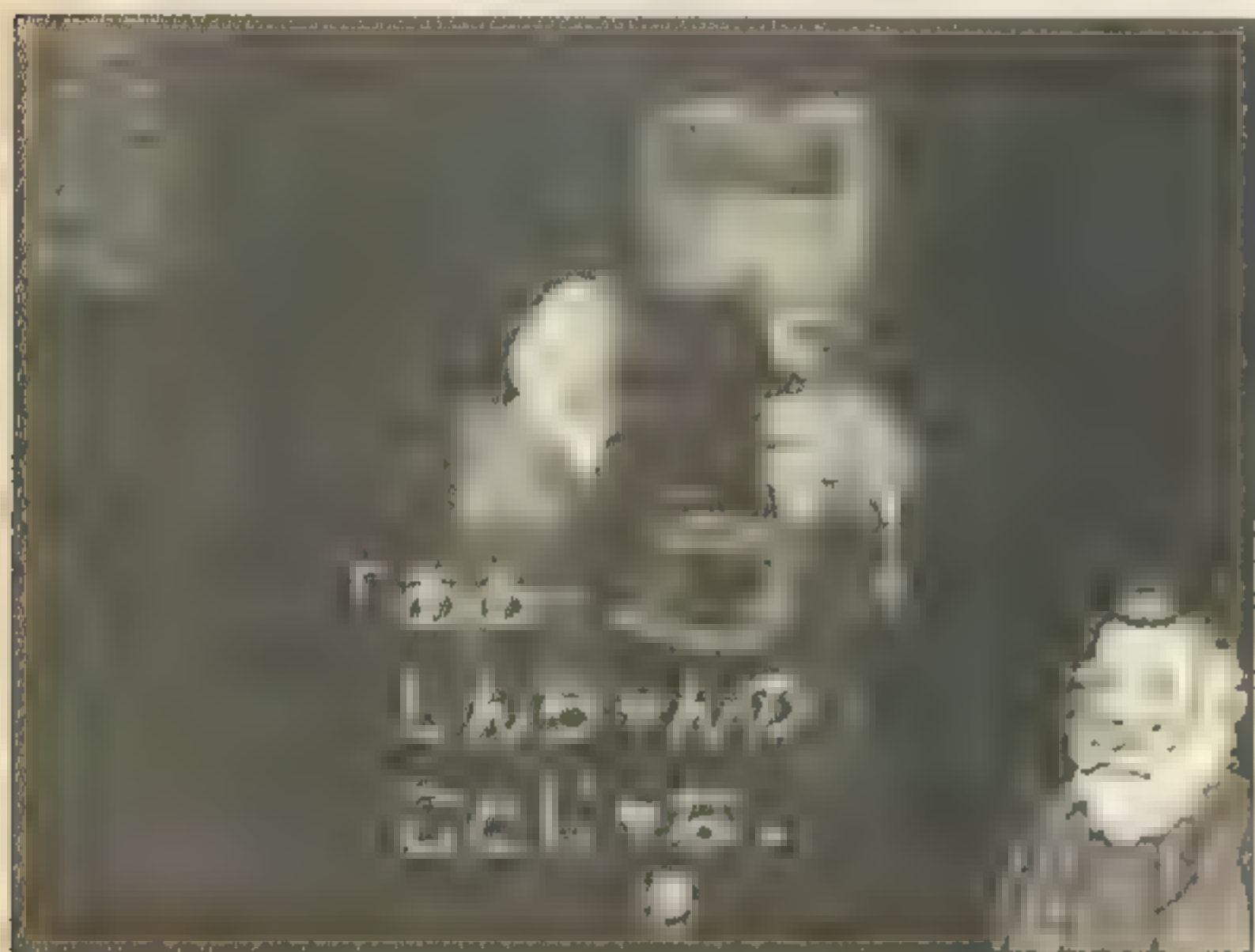
「ファンタステップ」は3Dポリゴンアドベンチャー的な要素のある絵本の世界を楽しむソフトだ。プレイヤーは絵本の中に入り込み、何者かに狂わされた世界を救うことになる。

本来この手のゲームは、その目的が絵本的な物語世界を楽しむことにあり、わくわくさせるような仕掛けや演出が必要だ。シナリオが重要であることは、もちろん言うまでもない。しかしこの点が難なために、この作品は凡作の域に留まっている。

オープニングムービーはオールズバーグの世界そのままで、ゲームの大枠はエンデの諸作品を思わせる。著名な作家のテイストを取り入れている志の高さが感じられる。ゲーム内容はアイコン操作によるアドベンチャーで、ビジュアル

ルイメージを損なわないように、選択コマンドが絵で表示されるなどの工夫が見られる。背景グラフィックなどの、童話的な2Dによるビジュアルも美しい。

だが、3D空間の映像はそれほど精緻ではない。ビジュアル重視であるにもかかわらず、ゲームの主要部分である3D世界が引きと



のどかな絵本世界は心を穏やかにしてくれる。

なり得ていないのだ。主人公の移動やアイコンの操作などの基礎的なプログラム力に乏しく、ゲームのプレイアビリティは低い。

また、シナリオは淡々と進み、背景に深みがないばかりか、物語そのものも勧善懲悪で何の捻りもない。悪い意味で童話的な作りだ。物語はお使いの連続で、謎や仕掛けも個々に独立して存在するため謎を解くことに楽しみを見い出したり、純粋に世界を探索する魅力にも欠ける。そのため、ほのぼのとした、いかにも絵本的な世界だけが宙に浮いてしまっている。それらしい雰囲気はビジュアルと世界設定に、安易に物語を乗せただけに留まり、ゲームとして楽しませる配慮に欠けている。

そもそも本作の企画意図は良かったのだ。ビジュアルや世界設定

はよく出来ていた。「ルール」のような作品を、移植ではなく、コンピュータのオリジナル作品として出した価値はある。それがひいてはゲーム文化に厚みをもたせ、ゲームの社会的認知度も変えていくだけの可能性があったと思うのだ。それだけに、スタッフの力量不足が悔やまれてならない。

ライタープロフィール

竹内行人 (たけうち・ゆきひと)

1972年生まれ 編集者兼ライター、村上春樹翻訳のオールズバーグもいければ、個人的には長新太やスズキコージの方が好き。「おひさま」や「こどものとも」の世界は、何か落ち着けます。

LULU [ETC]

メーカー：アリアドネメディア/機種：Win/

価格：¥4,800/発売日：'96年6月28日

海外で高い評価を得ていた秀作。本のページをめくって話を進めていくと、途中に楽しいイベントがたくさん配置されている。そのストーリーは秀逸だ。コンピュータにも移植されている。

関連作品

Writer 竹内行人

PLAYTIME 12時間



## スパイダー

# リアルさを追求している 点では評価できているが……

ポリゴンによるリアルさ、3Dアクション、独特のキャラクター全てを叶えても残念の域を越えられなかったワケは?

この作品の批評を機会に、本物のタランチュラを飼うことにした

この悪夢のような生物が、ポリゴンによりリアルに描かれ、武装して敵に立ち向かうというのが、この『スパイダー』である。

ある組織に拉致された高度転送技術の研究者。彼は、その技術の悪用を防ぐべく、自分の頭脳を1匹のクモに転送し、組織のアジトへと潜入していく……。つまり、プレイヤーはクモという設定。

ところで、このクモというヤツは、ヒールな存在であるにもかかわらず、アニメ『スパイダーマン』をはじめ、さまざまな分野の作品において、登場機会が多い。毒々しさの中にも華のある、言わねば、アンチヒーローといったところだろうか。

さて、この作品をプレイし



3Dに見せかけておいて実は単なる横スクロール。

て一番気になる点が、その部分の欠落。つまり、クモの魅力が表現しきれれていないどころか、逆に、抹殺されてしまっている点である。このゲームでは、敵に攻撃を仕掛けるため、数種類の武器をクモに装備することができ。いくつか紹介すると、爆弾、ミサイル、ブーメランなどなど。

なぜ? 頭をひねりたくなる武器の数々。クモがブーメランを投

げ、さらには、ミサイルを放つ……

こうしたごくオーソドックスな攻撃方法を取り入れるなら、あえてクモをマイキャラにする必要などないのではないか。

プレイヤーにとって、クモを操作するということは、どういうことなのだろう。少なくとも著者は、「怪しさ」というキーワードを毛頭におき、闇の世界に身を置くハードボイルド風アンチヒーローを心描いていた。しかし、その思惑に反して、敵に向かって、チマチマとブーメランを投げつけている。

俗に言われる「バカゲー」に対しては、大手を振って推奨するが、こうしたスジの悪い不条理は、断じて許しがたい。

いま、目の前で、イネズミに鋭いキバを立て、体液をすすり取っているタランチュラ。この生き物

の行動を見ていると、破防法を適用したくなるような残念さだ。

そのものズバリ『スパイダー』とタイトルにうたった限り、クモ本来の生体エネルギーを丹念に表現することが最大のテーマだったのではないか。それがビジュアルだけに集結しているのが、非常に残念でならない。

### ライタープロフィール

イワタカツト

シナリオライター。動物嫌い。本文中に登場したタランチュラ(体長約12cm・メス)の無気味さに嘔吐する日々。来週あたり、満員の東京トームのシートの下に放してようかと思う。

### 関連作品

バットモジョ [AVG]

メーカー: メディアネットワーク/機種: Win/

価格: ¥9,800/発売日: '96年7月6日

ゴキブリになってしまったプレイヤーが主人公のだが、そのゴキブリが異様なまでにリアルなのが特徴的。これまたリアルなネズミやクモに食われたり、ゴキブリホイホイにつかまってとかされたりと、やたら寒気が走る。

スパイダー [ACG]

メーカー: BMGジャパン/機種: プレイステーション/価格: 5,800円/発売日: '97年5月23日

Writer イワタカツト

PLAYTIME 26時間



ケイン・ザ・バンパイア

# 良くも悪くも洋ゲーらしい 面白いのする怪作

稀有なゲームデザインと片寄ったゲームバランス。本作は良くも悪くも洋ゲーらしさの匂う怪作だ。

このゲームの主人公はバンパイア。「民衆によって殺された主人公が、恨みを晴らすべくバンパイアとして甦り、ついには魂の解放のために狂った神々を倒す」というシナリオだ。要は町の人から神様にまで、誰にでも復讐という大義名分の元で剣を振る、生き血をすすするなど、思う存分バンパイアの（爽快感にも似た）サディスティックな気分を堪能できる点が魅力なのである。敵を剣で攻撃し、よろめいたところを吸血することによって体力を回復できたり、魔法で敵を骨ごと砕くといった様々なアクションがとれるうえ、声の演出やSEがふんだんに使われ、興奮を盛り上げると共に、冷たいケイン像をもうまく引き出しているのだ。



天候や時間によってバンパイアの攻撃力が変化。凝っている。

パイアに投影しやすい点がある。例えば、主人公はバンパイアとして甦った後、迷宮内で女性が幽閉されている部屋にたどり着くのだが、ここで主人公は彼女の手錠を外すのではなく、助けを求める女性の生き血を吸うか否かの選択を迫られる。吸わなければ、敵の多い迷宮からの脱出は難しいだろう。まるでバンパイアとしてこれ

から生きていけるかどうか、踏み絵を踏まされているようで、その通過儀礼を果たす事によって、ケインとプレイヤーが徐々にシンクロしていくのである。このようにアイディア、世界観そして作品世界に引き込むまさは高く評価できる本作だが、手放しに絶賛できるかといえれば多少の問題点も残っている。武器や魔法の装備を代えるべくコマンドを開ける度に長いLOA（ロード）を繰り返されストレスが溜まり、また序盤にもかかわらず迷宮の前に、渡ると致命傷を負う大河があったりと、トラップの構成にも理不尽さを感じられる、敵との戦闘なども序盤こそ楽しいが、後半ともなると変化に乏しく飽きがくる。このように洋ゲー特有ともいえる偏ったゲームバランスやインターフェイスの悪さが目立ち、いつかケインとして冒険を続けていく気持ちは萎えてしまう。このケイン・ザ・バンパイアは「サディスティックさ」という感覚を味わえる稀有な作品だ。それだけに、ささいな事で作品の評価を下げてしまう結果になっているのが残念でならない。

## ライタープロフィール

千代目 哲也（ちよび・てつや）

他称ゲームライターの25歳。さて、身勝手にも今年のMYゲームランキングを先取り大発表。1.ダビスタ 2.DIABLO 3.ウルティマオンライン。意見のある方はこちらへどうぞ。（chobi@ss.ij4u.or.jp）

## 関連作品

ダークハーフ[RPG]

メーカー：エニックス/機種：スーパーファミコン/

価格：¥8,000/発売日：'96年5月31日

人類の滅びゆく7日間を、魔王ルキュと青年ファルコの2つの視点で進めていくRPG。作品としての質は低く問題が多いが、人の魂を奪いソウルパワーを貯め魔法を使うシステムは斬新。

ケイン・ザ・ヴァンパイア  
[ACG]

メーカー：BMGジャパン/機種：プレイステーション/価格：¥6,800/発売日：'97年5月30日

Writer 千代目哲也

PLAYTIME 38時間



スターフォックス64

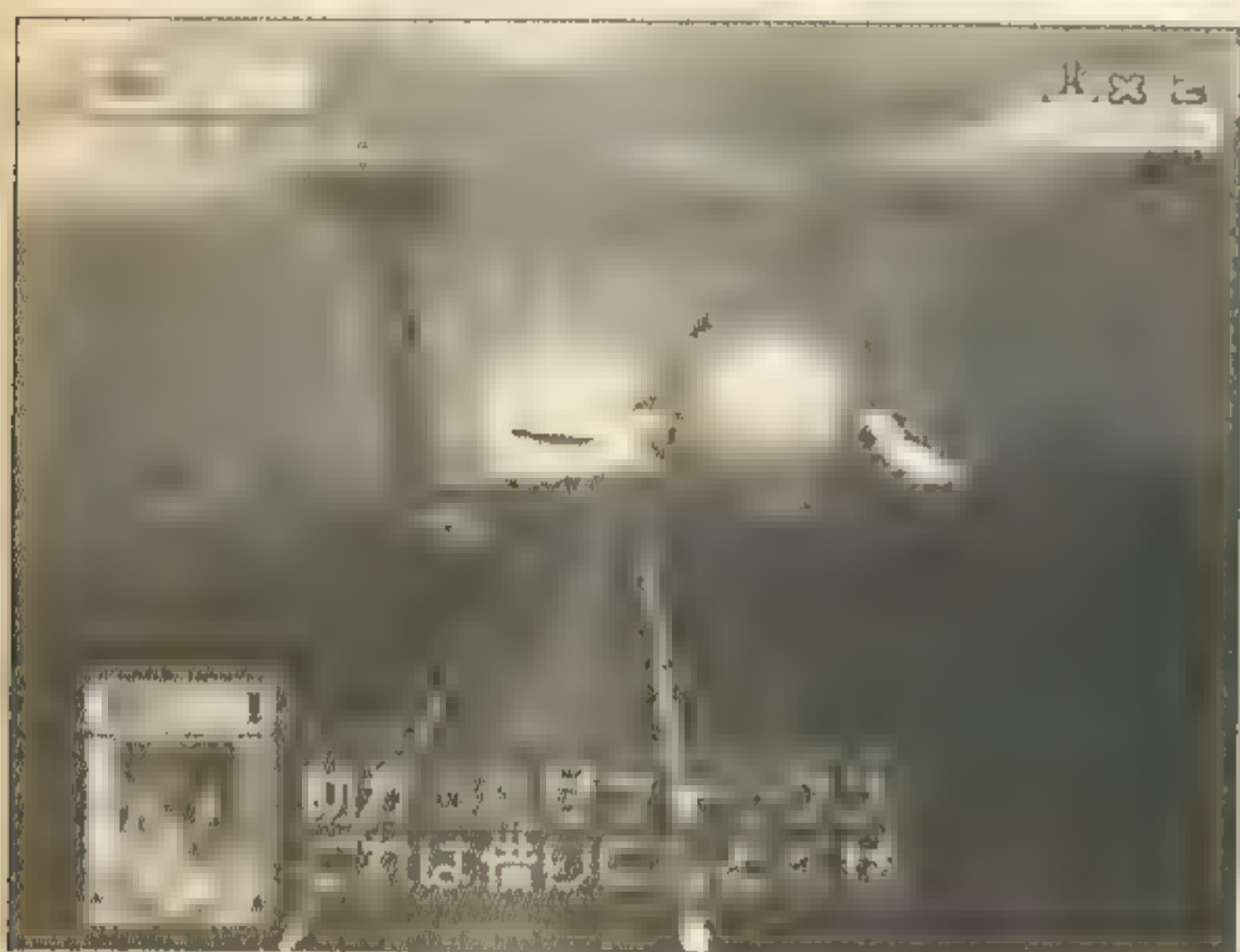
## 骨組みがしっかりと 表現の進歩

表面上は大きく変化している「スターフォックス64」。その内容はどう変わっているのだろうか。

### 4年ぶりに帰ってきた 「スターフォックス」

宇宙戦闘機を駆る雇われ遊撃隊の活躍を描いた3Dシューティンゲーム「スターフォックス」。1作目は'93年にSFC用ソフトとして発表され、'97年、そのハードをNINTENDO64に変えて、新作「スターフォックス64」（以下SF64）が登場した。

新旧2作の違いを一つ一つ挙げればそれこそキリがない。動きは若干どこちなく、グロシーエーディングもテクスチャーもないSF64版と、家庭用最強スベックを誇るハードのゲームを比べようというのだから、見た目でいえば、敵機やフィールドの表現は格段に分かり易くなっており、「くぐる」や「回り込む」といった、3Dな



仲間とのコミュニケーションも前作以上に重要

らではの要素も前作以上にはつきりと打ち出されている。また、SF64からの新要素として、最大4人まで参加可能な対戦モードと、「振動パック」という出力デバイスが加わっている。特に「振動パック」の意味は大きい。この「振動パック」は自機アーウインの加減速時やボスキャラの爆

発時にブルブルと震える。今までのシューティングゲームでも敵弾

に当たれば精神的に痛かった。しかしこの「振動パック」から伝わる振動は、より強くストレートにプレイヤーに「痛み」を伝える。

これまでのものが「あ、痛っ」というくらいならば、SF64の場合には「痛ってーな、この野郎!! ふざけんな」というくらいだといえるだろうか。

### 変わったもの、そして 変わらなかったもの

ここまで挙げてきたように、SF64になって変わった部分は確かに多い。しかし、ゲームの本質部分にそれほど大きな変化を感じなかったのもまた事実だ。だが、決してつまらないとはいいたいのではない。SF64は面白い。前作と同

じように。

それは「スターフォックス」で本当にやりたかった事にとうとう表現力が追いついたということ。そしてそのおかげで遊びの幅が少し広がったということだ。ハードに頼るのではない、地に足がついた作りを実感させる、SF64はそんなゲームである。

#### ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）  
1968年生まれ。編集者兼ライター。DIABLOやりたくてもやれない忙しい日々が続く。いまやLV41の魔法使いに育っているのに…。WIN95のたまごっちは1日に3匹死亡 向いてないかも。

関連作品

エースコンバット2 [3DSTG]

メーカー：ナムコ/機種：プレイステーション/

価格：¥5,800/発売日：'97年5月30日

新発売されたPSのアナログコントローラーを使うとこのゲームでも「ブルブル」が感じられるのですが、SF64と比べると少なすぎて物足りないのです。残念。

スターフォックス64  
[STG]

メーカー：任天堂/機種：N64/価格：¥8,700（振動パック付き）/  
発売日：'97年4月27日

Writer 林村わたる

PLAYTIME 30時間



信長秘録～下天の夢～

架空の物語ばかりを舞台にしてきたサウンドノベルズ。その盲点をついた新たな可能性のさがけ。

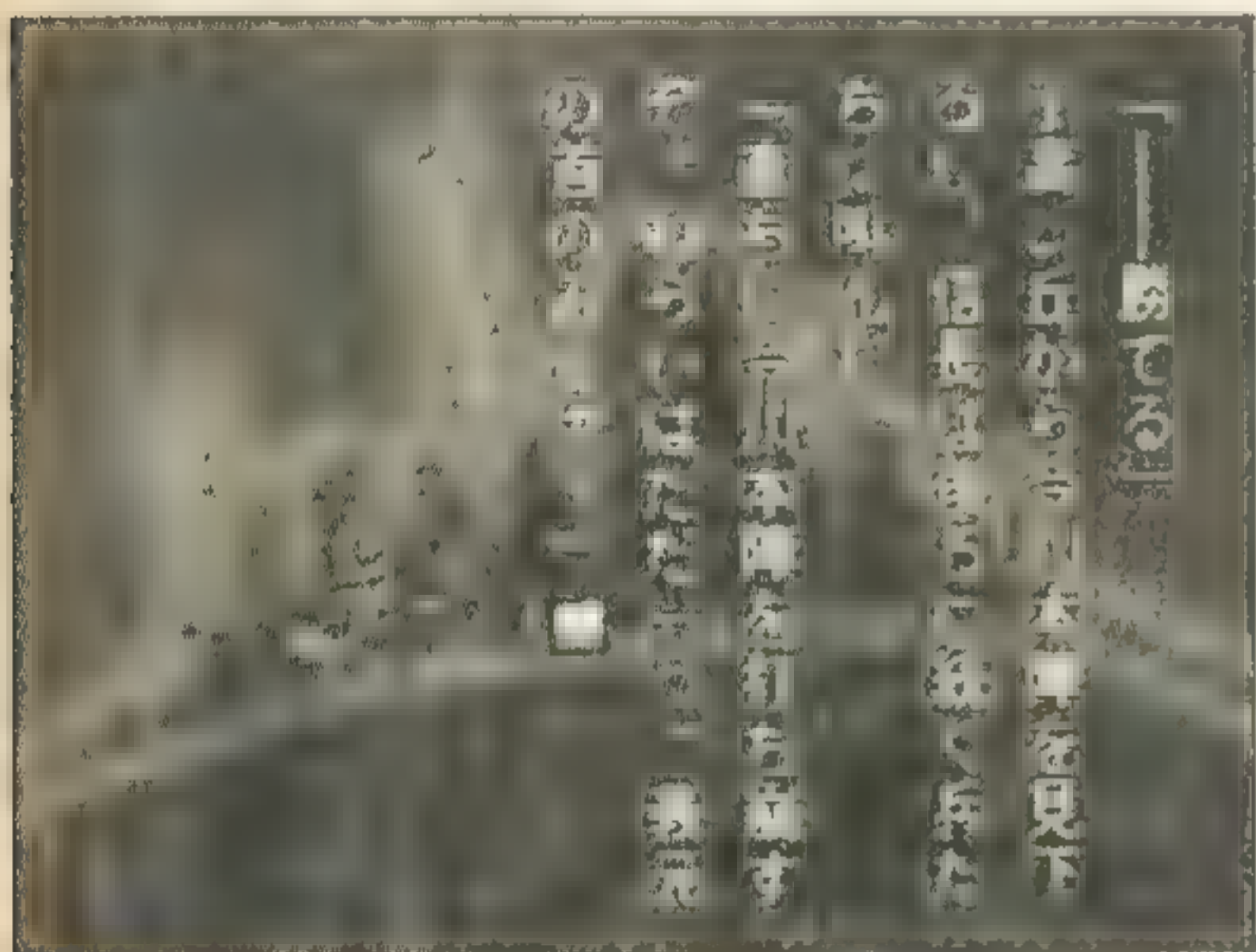
# サウンドノベルズが見せる —つつの可能性。その端緒。

今まで、サウンドノベルズは架空の物語ばかりを扱ってきた。だが、この「信長秘録～下天の夢～」を遊んでから、なぜそうだったのだろうか？と改めて不思議に思う。

「信長秘録」は戦国時代の名将、織田信長が天下取りに向けて動き出す桶狭間の戦い以降を、プレイヤーに追体験させるサウンドノベルズだ。

今まさに本能寺に散ろうとしている主人公、織田信長は、自らの人生のやり直しを強く願い、そしてそれが実現する。ここでプレイヤーは転生する時期を、今川を倒した桶狭間の合戦以前（信長の生涯編）と、武田を破った長篠の合戦以前（本能寺の謎編）の2つから選択することができる。本能寺の謎編の場合、信長は本能寺で明智に討たれた記憶を持ったまま転

生するという、人気の仮想戦記ばりの展開を見せるオリジナルストーリーとなる。だが、この作品の白眉はやはり桶狭間の合戦以降から始まる「信長の生涯編」だろう。日本史、特に戦国時代に少しでも興味があれば信長の桶狭間以降の流れは漠然とでも把握していることと思う。ゲームの中で歴史の流



和風テイストの背景画が新鮮だ。

れを忠実になぞってみようと何度も努力してみたが、歴史は思う通りにはなかなか進んでくれない。微妙な選択肢の違いでいつまでも浅井・朝倉の連合軍に苦しめられ続けたり、信長自ら鉄砲を取り山の中で訓練をつみ武田信玄を狙撃するという破天荒な展開になっている。桶狭間で今川にいきなり負けた時など、自らの器に限界を感じた信長は、尾張を柴田勝家に任せると放浪の旅に出してしまった。

選択肢、つでその後の展開が大きく変わっていくのがサウンドノベルズの魅力だが、このゲームの「変わっていく」感覚は従来のサウンドノベルズとは趣が違う。本当の信長の壮絶な生涯を知っているプレイヤーにとって、放浪の末、宝探しの話に乗ろうか乗るまいか悩む信長の姿はあまりに滑稽すぎ

る。このような、もとの流れを知っているが故の、パロディ的な面白さをサウンドノベルズが生み出し得るという発見。そう、これは別に歴史でなくても、誰もが知っているマンガや小説でもよい訳だ。サウンドノベルズのすそ野を大きく広げた、「信長秘録」はそんなソフトといえるのかもしれない。

## ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）  
1968年生まれ。編集者兼ライター。DIABLOやりたくてもやれない忙しい日々が続く。いまやLV41の魔法使いに育っているのに…。WIN95のたまごっちは1日に3匹死亡。向いてないかも。

関連作品

### リング オブ サياس [AVG]

メーカー：アテナ/機種：プレイステーション/  
価格：¥6,800/発売日：'96年4月12日  
指輪を物語の主人公とし、それをはめた人間に視点をおいて物語を語っていくという手法がさえたPSサウンドノベルの秀作。

Writer 林村わたる

PLAYTIME 15時間



スター・ウォーズ 帝国の影

## 原作世界を補完するスター・ウォーズサーガの良質な一片

特別編の公開に合わせて発売された本作。スター・ウォーズブームが復興する中で、本作は一般ユーザーを繋ぎ止める力を持ち得たのだろうか。

Writer 岡元健

PLAYTIME 40時間

### まず物語性ありきのゲーム性の付与

銀河を語る壮大なスペースオペラとして劇場公開されたSF映画スター・ウォーズは、全9作という構想のなか、4・5・6に当たる話が公開され、今また新しく三部作が作られようとしている。そして、この全世界的な人気を誇る映画は、様々な機種でゲーム化され、人々を楽しませている。そんな中、NINTENDO 64から、新しいスター・ウォーズサーガを語るソフトがリリースされた。それが、この「スター・ウォーズ 帝国の影」である。

この「スター・ウォーズ 帝国の影」は、映画スター・ウォーズ

の2作目と3作目の間にあたる物語「シヤドウズ・オブ・ジ・エンパイア」をゲーム化したものである（小説版とアメコミ版がでている、一読してから始めることにより、ゲームがより深く楽しめる）。ゲームの内容は、主人公ダッシュレンダーを操りながら、様々な乗り物を操縦し、ステージをクリアしていくもので、スノースピーダー（戦闘機）による戦闘や、DOM系の3Dシューティング・バイクチェイスなど、一見するとただのミニゲームの集まったキャラクターに見えてしまいうのであるが、ちがうのである。

これまでミニゲームの集まったソフトと言えば、ストーリーを進めるための手段として、ゲーム性

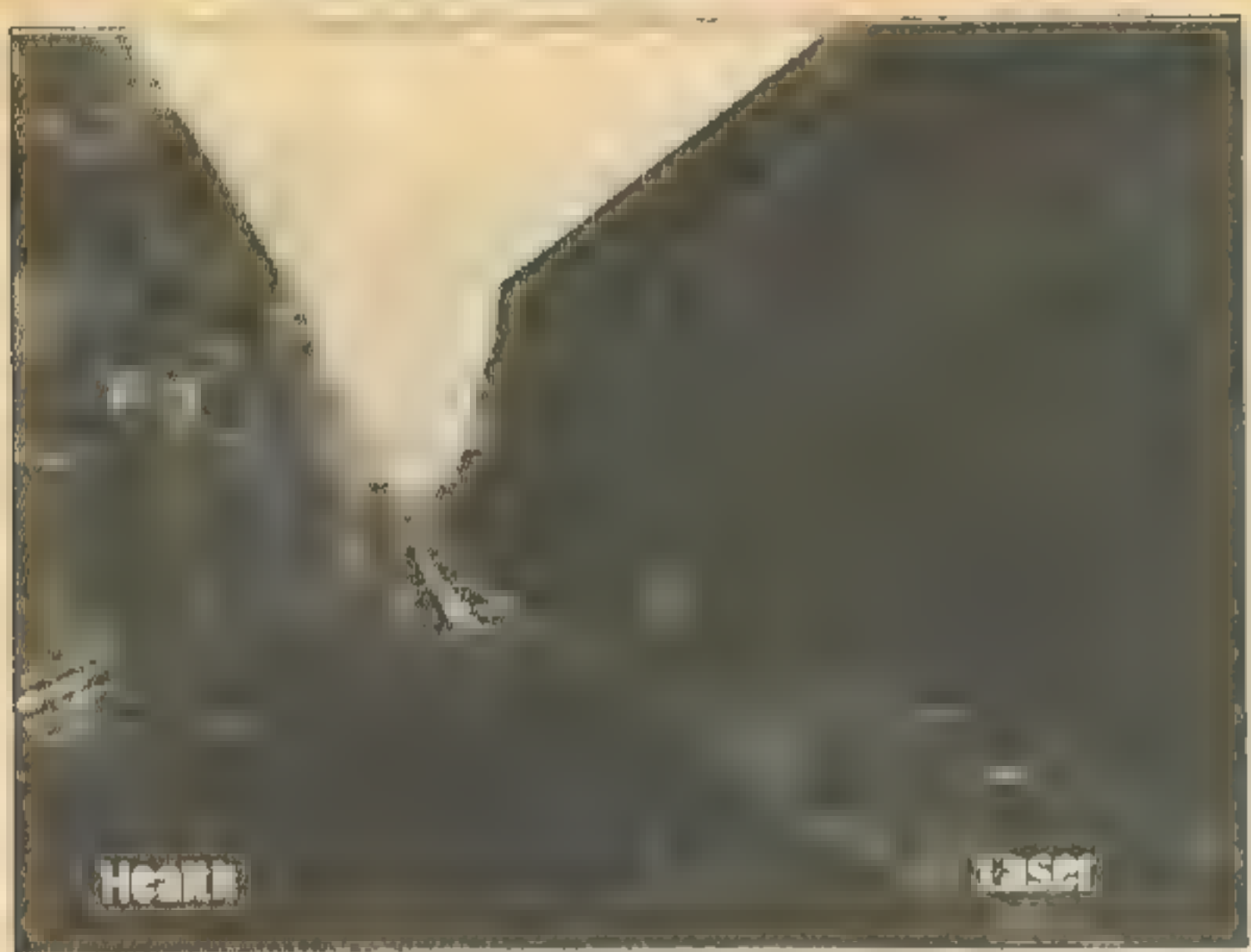
が付加された物がほとんどで、そのストーリーに対しての必要性はあまり重要視されていなかった。またこのミニゲームをクリアすることによって追われてしまい、ストーリーそのものが薄くなってしまっているものが多かった。ところが、この「スター・ウォーズ 帝国の影」は、同じミニゲームの集まったスタイルでありながらも、その個々は、原作のストーリーに沿った主人公ダッシュレンダーの活躍を特化させた形でのゲーム性の付加であり、あくまでも物語ありきなうえで、主人公との一体感を得られるような形となっている。ミニゲームの集合スタイルであることに、必要性が生まれているのだ。このことは、ルーカスアーツ社



「帝国の逆襲」冒頭シーンの再現。股潜りも可能だ。

が制作しているゲーム（『レベルアサルト』や『ダークフォース』など）に見られる、ゲームと映画的手法の融合への指向からくるものであり、加えて、ミニゲーム集にしたことによつて、ライトユーザーに取っつきやすい一般性が生ま





空気遠近法を駆使した演出やアクションも映える。

れ、手軽な遊び易さが感じられるものとなっている（難易度はそれなりに用意されており、やりこめる内容になっている。ただ、一つが割と短めに構成されているため、コアユーザーにはやや物足りなさや、煩わしさを感じさせるところでもあるが）ライトユーザーの獲得は、コアな方向に向かつてしまいがちなGAMEの流れの中、今もっとも考えなければならぬことのひとつである。なおかつ、やりこめるものとしての内容を持つクオリティーの高さを持ったものが必要になる。「スター・ウォーズ帝国の影」は、これらのことを

## リアルな映像の持つ新しい意味

しつかりと押さえて作られた良質な作品である。

キャラクターゲームとして「スター・ウォーズ帝国の影」をみて、その作りは非常に丁寧である。キャラクターと言えば、様々なシーンの再現的要素に、高い比重がかけられており、誰もが（特にファン）納得出来る世界がそこに構築されなければ不満を生んでしまう。そのことに対してこのゲームは、誰もが知っているスター・ウォーズの世界観を使って、画面とユーザーの心に残っている記憶とのシンクロをはかっている。見たことあるシーンではなく、見たことないけど、きっとそうに違いないと思わせる、記憶の推測による新たな場面の構築がなされているのである。これは、今公開されている特別編の中の新たなシーンを見て、より物語を深く感じられるのと同じで、ユーザーの記憶とゲーム画面をシンクロさせることで、新しいだけでなくスター・ウォーズらし

いと思わせることに成功している。ゲームの雰囲気や、周りの状況はユーザーの記憶が構築し、そこに新たな映像が飛び込んでくる感覚は、新鮮な感動である。また、この記憶とのシンクロはゲームのグラフィックの質の高さも要因している。映画が見せるクオリティーの高い映像に、ゲームの映像が近くなってきたことから、記憶とのシンクロ率が高まり、より深く想像を広げることが出来るようになったのである。事実、このゲームのグラフィックは美しく、水中の濁りや、遠くの霧のかかり具合など、見事である。これぞキャラクターの特性を生かしたゲームの形なのではないだろうか（BGMのループな点が少し寂しかったりもする。音質がわりと良かったりするだけに、楽曲的にもう少しがんばって欲しいところである）。そして、ゲームをより効果的に印象深く売る販売戦略にもうまきが見られる。キャラクターであることから、ブームの間に売らなければと言ったのが通常のであるが、映画の公開と併せて売ったこのゲー

ムは、映画・ゲームのそれぞれが、お互いを補完しあって世界を広げる役目を果たしている。新しいユーザーには、今やっつてるゲームのガンばりが映画のあのシーンにながっていくと思える連動感がそこに生まれて、懐かしい人には、映画の補足的要素として楽しめる。それは、映画とゲームが同列に語られているからこそ可能な形であり、そこに大きなスター・ウォーズ世界が完成しているのである。映画では、ジャバ・ザ・ハットがリニューアルされたり、新たなシーンが追加されるなどして、スター・ウォーズ世界がより深くなっている。その流れの中で、この「スター・ウォーズ帝国の影」も、その世界の広がり、一つを感じさせた、キャラクターの持つ魅力を最大限に生かしたCOOLな洋ゲーである。

### ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、CFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまだDIABLO進行中。ON-LINE GAMEに夢中なこのごろ。仕事も水面下にてプロジェクトが進行中。

関連作品：レベルアサルト2 [インタラクティブ・ムービー] メーカー：マイクロマウス/機種：WIN95/価格：¥10,800/発売日：'96年2月23日  
米ルーカスマーズ社制作。プレイヤーは反乱軍のパイロット、ルーキー・ワンとなり、帝国軍の陰謀を妨害することになる。ストーリーに応じて様々なミニゲームが付与される点で「〜帝国の影」への流れを見ることが出来る。



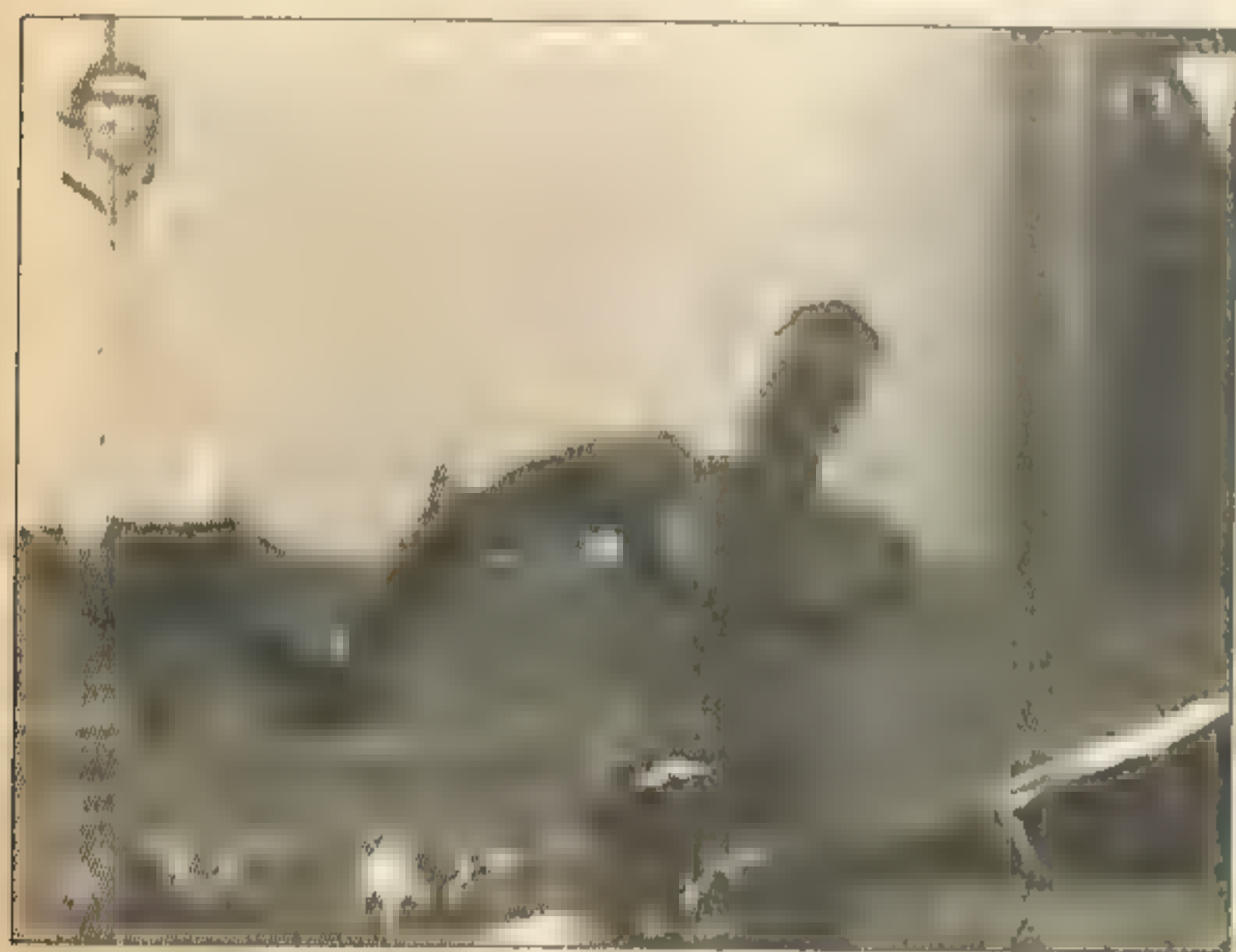
時空戦士テュロック

## 「探索」の楽しさを邪魔する 「難易度」の壁

3DSTGとして新たな可能性を開いたものの、難易度が足かせとなってしまった「時空戦士テュロック」。そのゲーム性にひたすら

### 独特な操作系と 複雑なアクション

見たところ、ただの「D O M」タイプのゲームに見える「時空戦士テュロック」。だが本作は、従来のシューティング性をメインにした3DSTGではなく、探索性をメインに据えた、主観視点のアクションアドベンチャーとも言える作品に仕上がっている。それを端的に表しているのが操作系だ。3Dスティックは上下左右の視線と銃の照準にあてられ、キャラクター移動はCボタンユニットで行われる。このことで視線と移動方向を別に行うことが可能になり、横を見ながら前に走ったり、崖の上からそつと下を覗き込むといった複雑なアクションが可能になった。それらは頭上を見上げな



敵の動き、空間の表現は見事だ。

いと気が付かないアイテムや、崖の下に隠された足場などの仕掛けによって引き立てられ、周囲360度に気を配って、マップを駆使し探検を行う「探索」の魅力が大きく打ち出されている。

だが、ゲームが進むにつれて敵の攻撃がし烈になり、要求されるアクション性がどんどん高度にな

っていく点には疑問を感じる。その結果、シューティング性、アクション性だけが重視されていき、探索性が打ち消され、ゲームの展開が単調になっていく印象を強く受けるのだ。

ゲームの楽しさに、強敵を苦勞して倒すなどの達成感による快感があるのはもちろんだ。だが探索性をメインにしたゲーム性なのだから、難易度を引き上げていくことでユーザーを楽しませようとしても、ゲーム性が単純になってしまふ。それよりも、純粋にマップを駆け回る楽しさを作り込んでいく方が、探索性が増して良かったのではないか。例えば最終面のエアエレベーターのように、テュロックの世界を新しい視点で見ることのできるギミックや仕掛けをもっと盛り込めれば、最後まで愛

される傑作となり得たと思われる。

射撃だけが中心になりがちであった、他の3DSTGとは、風異なる、「探索性」という新たな魅力を持った「テュロック」。それだけに、ゲーム性がストイックな部分にとどまってしまったのが惜しい。

#### ライタープロフィール

池田ユキヲ (いけだ ゆきを)  
1974年生まれ、富山市在住。マリオカート等で全国レベルの記録を持つ、やりこみ系ゲーマー。特にダビスタでは、某ゲーム誌掲載の全国レベル馬に対し、「ロバかと思った」と言い放つほどの馬を生産、しかしそれをあえて投稿しないのか、彼の美学らしい。

#### QUAKE[3DSTG]

メーカー：P&Aシェアウェア/機種：DOS/V/

価格：¥7,800/発売日：'96年9月13日

綿密で立体感溢れるマップでの、スピード感溢れる銃撃戦は、通信対戦によって多くの熱狂的ファンを得た3DSTGの代名詞的作品。

関連作品

時空戦士テュロック  
[3DSTG]

メーカー：アクレイトジャパン/機種：N64/価格：¥7,800/発売日：'97年5月30日

Writer 池田ユキヲ

PLAYTIME 41時間



ソルディバイド

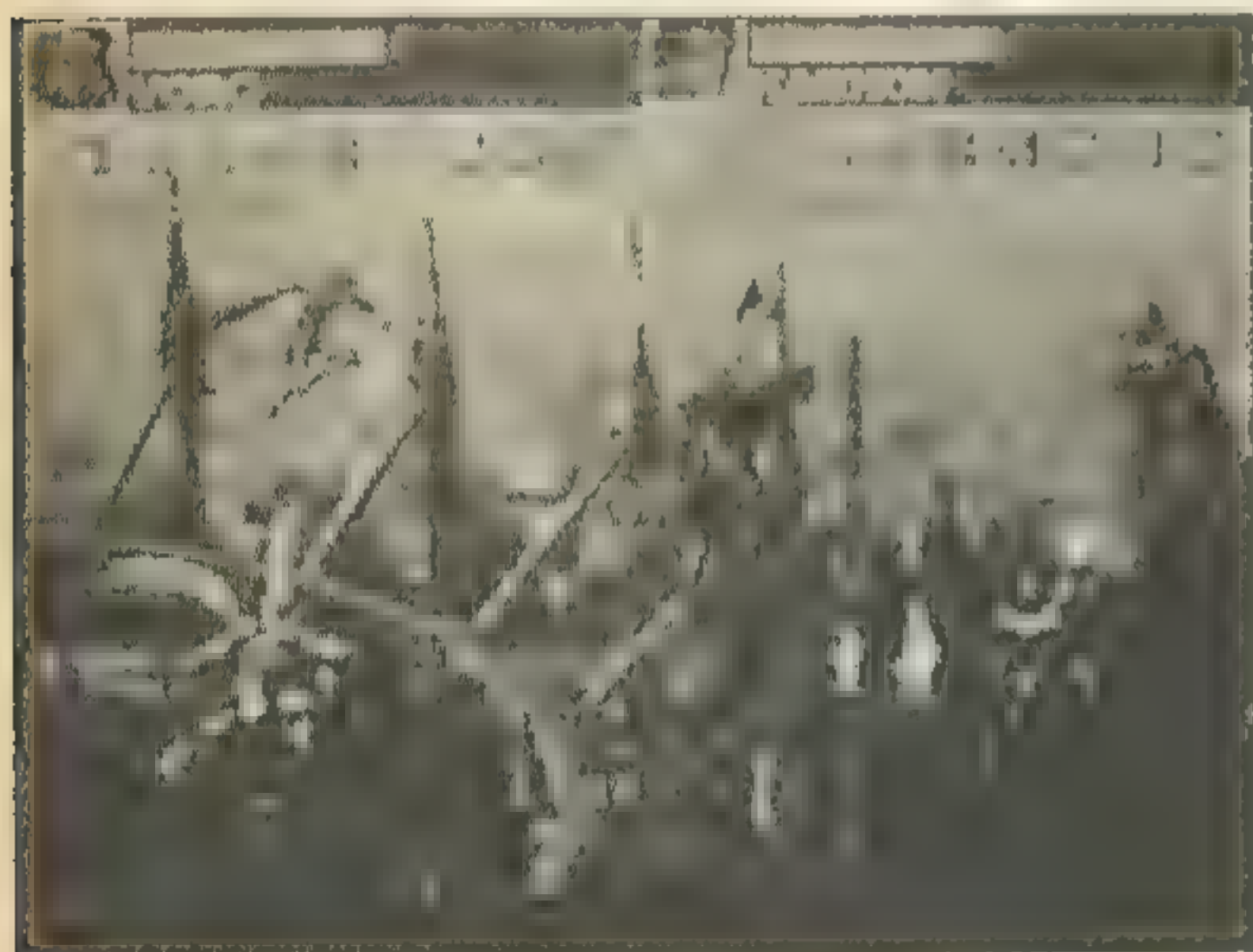
# 剣と魔法の世界で、STGの雄 彩京が見せた新たな試み

アクション的要素を盛り込んだ、彩京STG最新作。「ソルディバイド」はSTG界に新風を起こせたのか

「ソルディバイド」は、中世的ファンタジー世界を舞台とした横スクロールSTG（シューティング）である。通常のSTGとは異なり、剣による「斬り攻撃」や、ゲージを溜めることで使え、炎や水などの属性を持つ「魔法」といった、他のジャンルに多く見られる要素を盛り込んでいるのが大きな特徴である。

「ソルディバイド」で新たに導入された「斬り」という接近攻撃は、固い敵が多く出現するこのゲームでは頻繁に使用する要素で、攻撃力も高く、このゲームの軸となっている。

しかし、この「斬り」が今までアクションゲームで多く使われているシステムと特に変わることが無く採用されてしまっている点には疑問を感じる。基本的に重力



敵がカタイ代わりに出現数は抑えられている。

の法則からは逃げられないアクションゲームならともかく、上下左右自由自在に動き回る事の出来るSTG的空間で、「上斬り」「下斬り」といった技にどれほどの意味があるのだろうか。

フワフワと浮遊した状態で「↑+斬り」「↓+斬り」と言ったコマンドを強いる「連続斬り」に

も再考の余地はあったのではないだろうか。

「360度移動可能」なSTG空間での「剣」の扱いを「ソルディバイド」はもう少し練り込んでいくべきだったと思う。半ば安直に取り入れられてしまった「斬り」という新要素は、「ショット」や「魔法」といった今までのSTGで発展してきたシステム（魔法はいわばボムの変形である）と今ひとつかみ合わず全体的にチグハグな印象を与えてしまっている。これではせっかくの新しいアイディアがもったいないと思うのである。

ほぼ定着してしまった感のあるSTGの「枠」それを撃ち破る新世代のSTGを目指した「ソルディバイド」。アクションゲーム等他ジャンルとの融合、という発想は良かった。グラフィックやス

トーリーの上だけでなく、システムのにも「剣と魔法の世界」を表現したSTGはこれが初めてではないだろうか。STGのそれとは趣を異にするアクションゲームの持つ爽快感。二つが違和感無く合致した時、その世界はより深く、楽しいものとなって我々の前に姿を現すであろう。

## ライタープロフィール

南 敏久（みなみ・としひさ）  
職業・造形助手&怪獣博士。好きな怪獣は凍結怪獣カンダー。今さらにPUFFYにハマってます。「象さんのポット」を思い出させるダルイ芸風がたまりません。「SakuSakuモーニングコール」は必見。

## 関連作品

### 戦国ブレード[STG]

メーカー：彩京/機種：アーケード/発売年度：'96年  
よく考えられたゲームバランス、独特のキャラやその世界観で人気を集めた。キャラクタ別に多様な攻撃パターンやボムが使えるのも魅力。彩京シューティングの傑作。

Writer 南 敏久

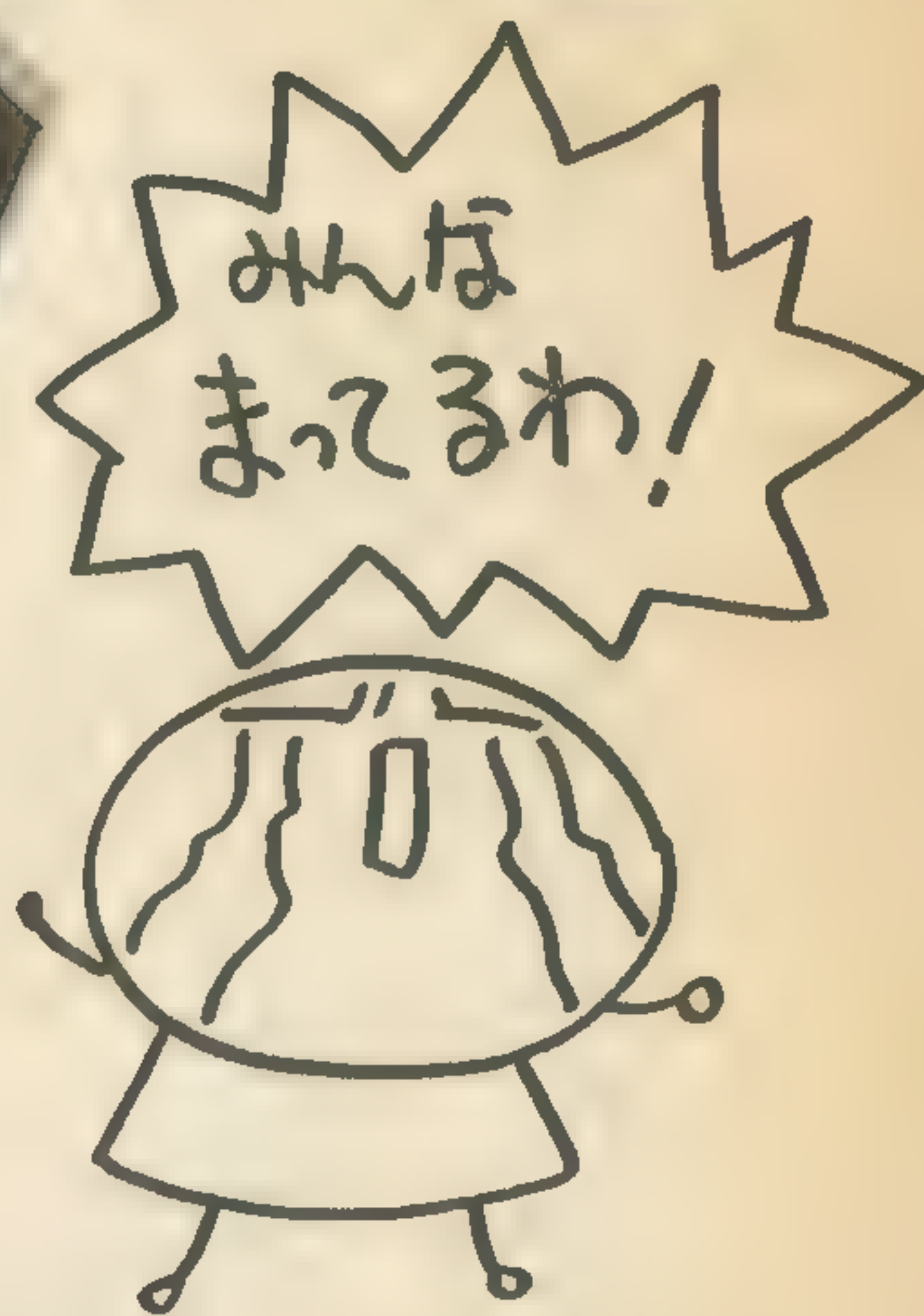
PLAYTIME 60コイン

ソルディバイド  
[STG]

メーカー：彩京/機種：アーケード/発売年度：'97年



# 本気で スタッフ 募集します。



ゲーム批評は、この度本気でスタッフを3名募集します。  
体力に自信のある方、床で寝ても平気な方、コンビニ弁当で  
3週間暮らせる方、熱い風呂が平気な方、バーチャのフレームが見切れる方、  
机の上が綺麗な方など……。  
編集経験者歓迎。ゲームバカ歓迎。一緒にゲーム批評を作りましょう。

- 勤務地：東京都中央区湊 配属：(株)マイクロデザイン出版局
- 業務内容：「ゲーム批評」雑誌編集スタッフ
- 募集形態：アルバイト(時給800円～1600円)／契約社員(月給15万円～30万円)／一般社員(当社規定による)
- 勤務時間：11:00～20:00(出勤日数・時間は応相談)
- 休日：完全週休2日制 ■資格：高校卒業以上、28歳位まで
- 提出書類：①履歴書(顔写真付きで) ②職務経歴書(書式自由) ③志望動機(400字詰め原稿用紙3枚程度)
- 締切：平成9年9月末までに下記住所まで郵送(早期到着分から優先)
- 待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
- 選考：書類選考の上、面接日を通知いたします。 応募先：〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGビル  
(株)マイクロデザイン出版局 「ゲーム批評」スタッフ募集係 (担当・斎藤)

※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。



# 究極のハイパー ネットワークゲーム

ティアフロ 英語版でありながら、かなりの本質を元り上げ 業界の話題を独占し続けている  
今最も熱いPCゲーム その魅力的なコンテンツとエンタシイの世界を  
ネットRPGという革新性を 魅力のすべてを伝える徹底完全ガイドブック

ゲーム批評編集部特別責任編集

# DIABLO Art Guide Book

ゲーム批評編集部が熱い想いを込めて作る渾身の一冊！！  
美しい造形とイラストで綴るDIABLOの世界

## Aug, 1997 ON SALE



AB判 / 132ページ / 8月中旬発売予定 / 予価2,000円(税別)

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 TEL 03-3208-1641 FAX 03-3557-1208



破格の読者コーナー

# 読者あつての本ですから

ゲーム界の未来が見える!!  
かきたくない読書ページ!

◎雑誌化2回目の読者コーナー

担当は夏でも汗などかかない (優雅)

小田と... (小田)

△夏バテは熱い物を食べる事で乗り切りたい柴田ッス (柴)

◎ん? 熱い物ってなにを食べてるの? (小田)

△ラーメンッスよ。店にある塩を入れれば塩ラーメン、ニンニク入ればニンニクラーメン、色々楽しめてイイッスよ。 (柴)

◎貧乏くさいな。最初から塩ラーメン頼めばいいのに... (小田)

△予想通りとはいえ冷たいッス。 (柴)

★うわっ!?

小野サンが

「街みか」

引退っ!?

柴田サンが

後継!?

柴田さんスゲ

エ!! ビル

ゲイツより

スゲエよ!!

同年代とし

て尊敬するっ!!

ファンになりま

す。 (奈良県 二階堂イカス)

△やつぱり、見てる人は見てるんですね (柴)

◎う、まさか応援ハガキがくると

は... でも、ビルゲイツがこの本

読んでたら怖いぞ。 (小田)

★天野さんのテレカありがとうございます

ございました。



(東京都 人間コンセント)  
ああもう、可愛くて見とれちゃうな。 (小田)

返しします。

(広島県 南力)

△ということ、

本当にテレカが封書に入ってた

た ひー (柴)

◎ひえーもったいない 天野さん

のテレカは人気高いのに、変わっ

てるねーこの人 (小田)

△じゃコレ、せっかくだからここ

読んでいる人にプレゼント! (柴)

◎そうだね、じゃあここ読んでる

人の中で「俺はこんなにテレカが

欲しいんだーっ!!」っていう思い

が、一番強い人にあげよう。という

わけで、宛先は127ページ参照

「こんなに欲しいんだー係」まで

です。 (小田)

★超名作、ストリートファイター

III。このゲームを、私は「すとさ

ん」って呼んでるんですけど、〇





新連載

# 半蔵の地獄絵巻

Ninja=Hanzoh



ナリー。12  
7 ページの宛  
先でどしどし  
ご応募下さ  
い (小田)  
△よろしくお  
願いします!!  
(柴)

△僕も泣いたこと無いですよ。や  
ようか? (千葉県 栗原郷志)

とはなかった。

★私は映画や小説で泣いたことが  
一度もない。6才位の時に「ハチ  
公物語」を観たが、周りの鳴咽の  
中、鼻くそをほじっていた。12年  
経ったがやはりメディアで泣くこ  
とはなかった。

(柴)

△「鉄拳さん」... なんだか優しい  
ゲームに思えてくるッス。(笑)

◎「うさん」っていうと、人の名  
前みたいで。呼びづらいな。(小  
田)

Kですか? 鉄拳3も「鉄拳さ  
ん」。スリーとは言いにくい気が  
します。(神奈川県 わをん朝)

△車内吊り広告は、雑誌(あーい  
響き)が発売される2〜3日  
前から東京の山手線・中央線、大

(愛知県 8本足)

△FFVって古くない? (小田)  
★アンケートハガキの「この本を  
購入した理由」に「車内吊り広告  
を見て」と「テレビCMを見て」  
とありますが、いつ? どこで?  
教えて下さい!

しちやうんスコ (柴)

はり斜に構えて見てい  
るのかな? (小田)  
◎最近のRPGだとポ  
ロクロイス物語とD  
FVで泣きました。お  
涙ちようだいってシー  
ンに、どうしても号泣  
しちゃうんスコ (柴)



(埼玉県 モッチャン蘇る魅る)  
シドってリミット技で飛空艇から  
ミサイル飛ばすんだものズルイ。  
(小田)

この新コーナーは、読者の皆さん  
のささいな質問を編集者、ゲーム  
業界の人にガンガン聞いて回るコ  
ーナー。12

せんでした。お詫びいたします

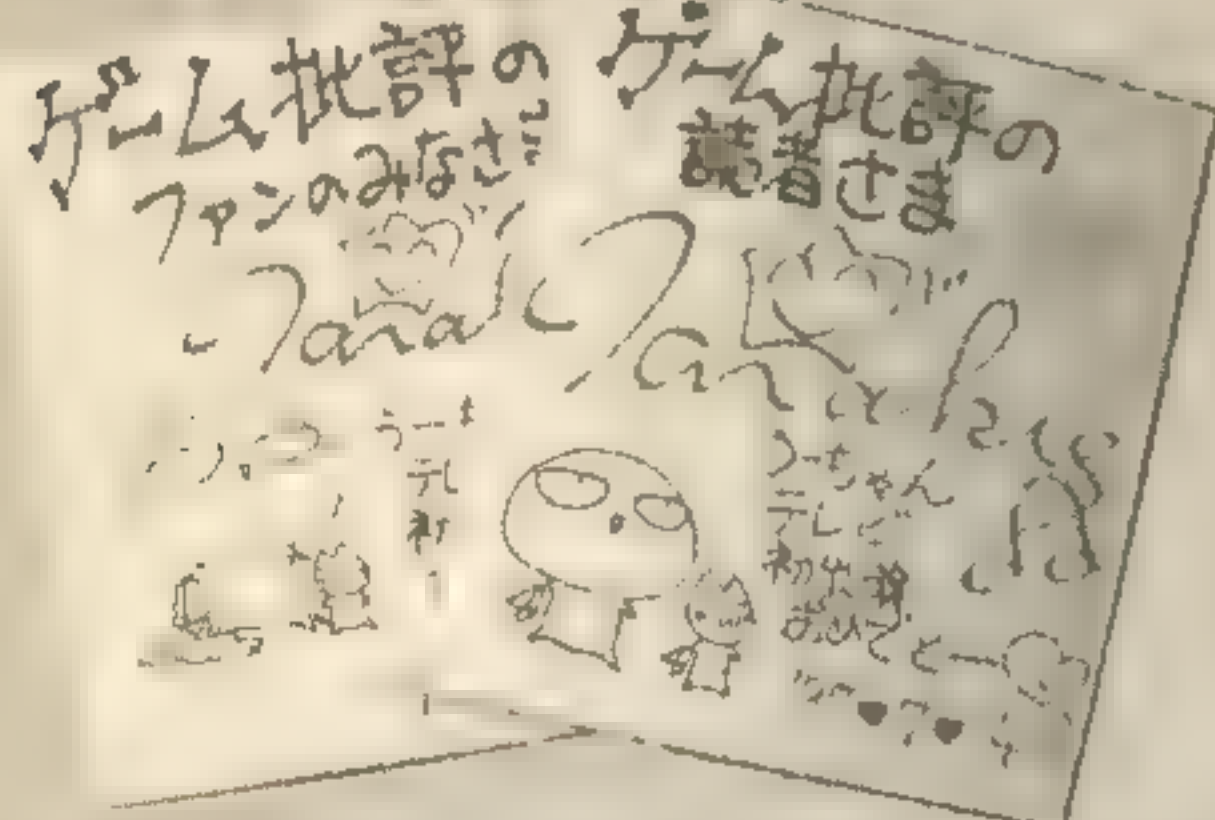
○なるほど あ! そうですね前号  
で「おしえて! げーむひひよう」  
の告知が出来なくて申し訳ありま  
せんでした。お詫びいたします

版の環状線に張り出されます

TVCFについては下の囲みを見  
てね (柴)  
○なるほど あ! そうですね前号  
で「おしえて! げーむひひよう」  
の告知が出来なくて申し訳ありま  
せんでした。お詫びいたします

のささいな質問を編集者、ゲーム  
業界の人にガンガン聞いて回るコ  
ーナー。12

## PRESENT



さらに! さらに!! TVCF化を記念してTARAKOさん  
のサインと斎藤編集長の描き下ろしうーちゃんが入っ  
た色紙を2名様にプレゼント! 宛先は127ページ参照。

なんと! 「ゲーム批評」  
TVCFがオンエア!!  
◎アンケートの購入理由の欄です  
でにお気つきの読者諸氏もいるか  
と思います。実は「ゲーム批評」  
のTVCFが放送中です。オンエ  
アの期間は、7/27〜8/8、テ  
レビ東京(つまり関東地方のみの  
放送)の深夜24:00〜28:0  
0に放送されています。斎藤編集  
長、描き下ろしのうーちゃんにT  
ARAKOさんの声があてられ必  
見の仕上がり みなさん是非とも  
見て下さいね。



次のページも  
読者コーナー



# ★アンケートの 狭間から

◎今回の「隙間から」はアンケートハガキの切手を貼るところに書かれてるイラストのアレンジ（イタズラ書き？）を集めてみました。担当は小田でお送りします。

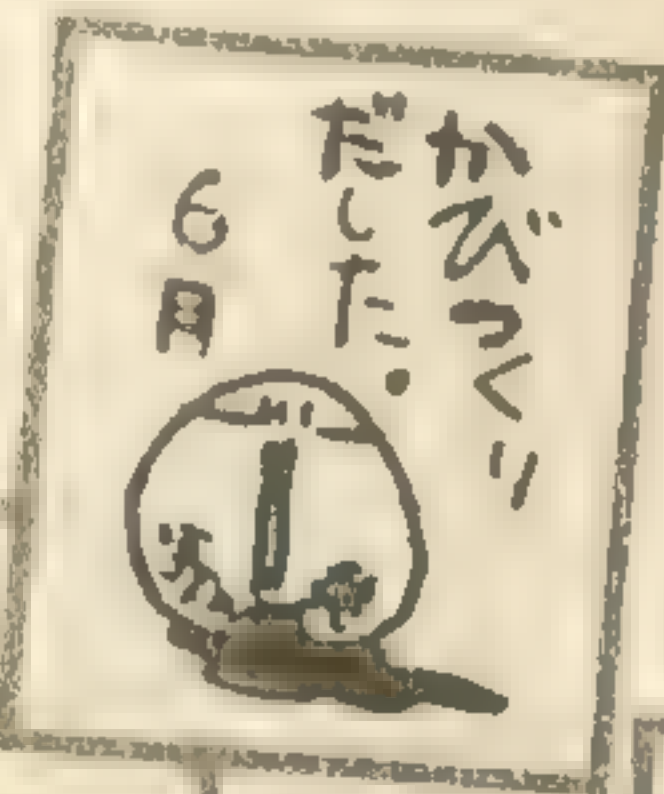
さっそくですが、斎藤画伯はこういったお遊びは、どうですか？☆結構、この部分への落書きってウレシイからまめに見てます。わざわざ切手ずらして貼って送ってくれる人なんかもいて……

今回のでは鉄アレイのやつが気持ち悪くてイイかも（斎藤画伯）◎僕はメートルのイラストですね。車掌さんとテツロウを後ろに、顔のデカイ、メートルがいてオモシロイですよ。

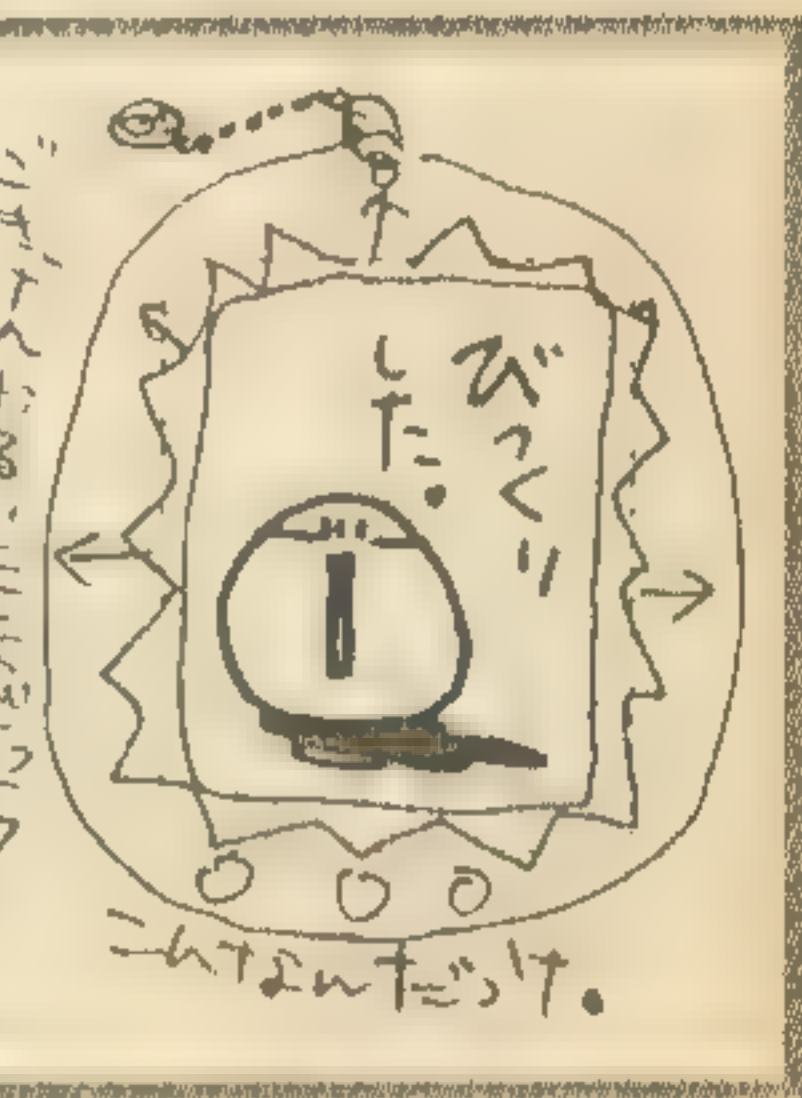
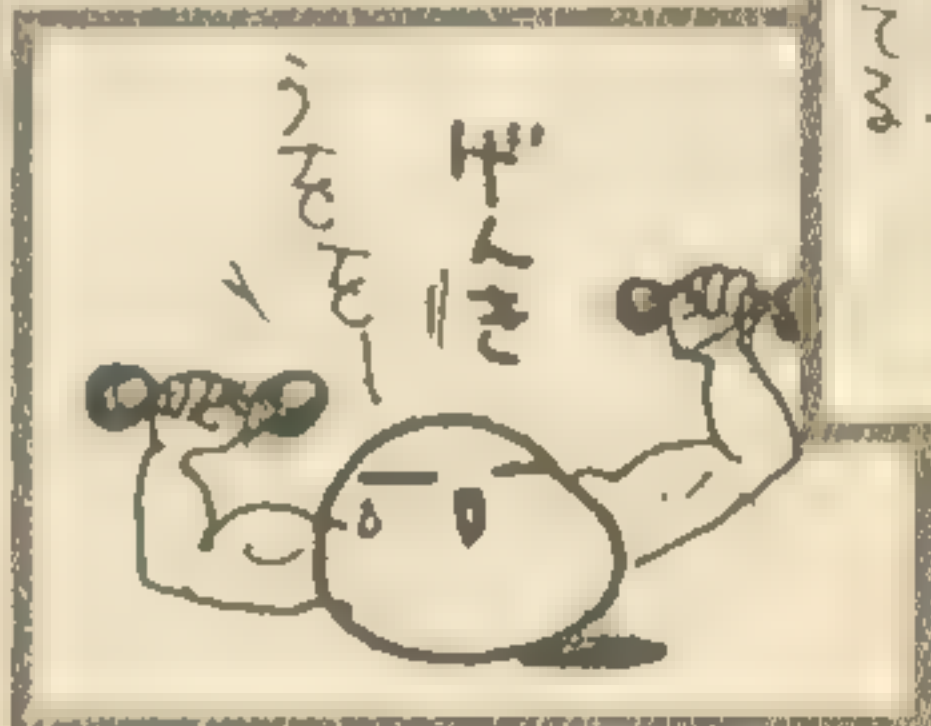
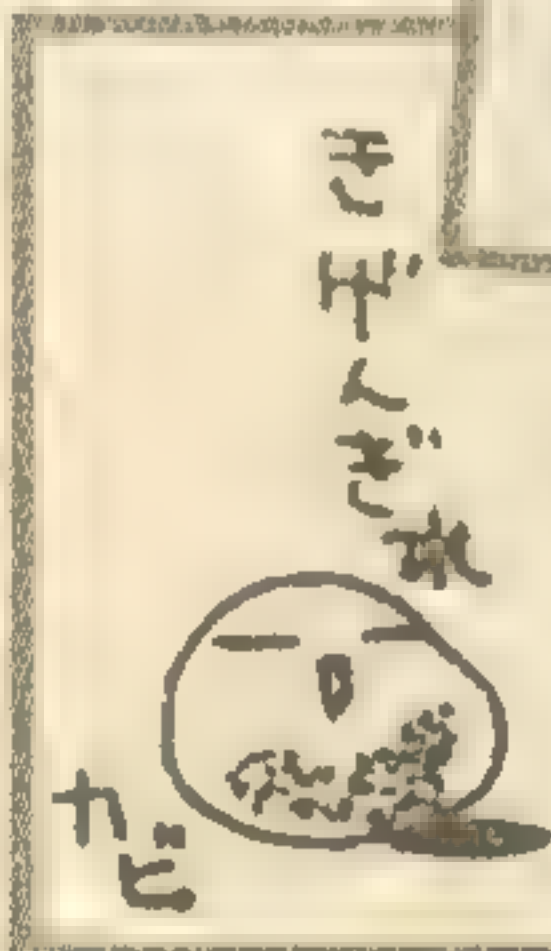
それにしても、ちよちよいといじるだけでも、イラストって結構、変わりますね。みなさんも面白いアレンジがあったら、どんどんイラストを送って下さい。どんどん紹介しますよ。（小田）



（高知県 EAP）



（↑大阪府 あきろと）



（↑埼玉県 細川洋子）

## 最近面白かったゲームソフト （15号アンケートより）

順位	ソフト名	ハード
1	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術師〜	PS
2	ヴァンパイアセイヴァー	AC
3	下級生	PC・SS
4	↓ ファイナルファンタジーVII	PS
5	エースコンバット2	PS
6	RUNABOUT	PS
7	DIABLO	PC
8	↑ スターフォックス64	N64
9	↑ 実況パワフルプロ野球4	N64
10	↑ 風来のシレン	SFC・GB
11	↑ 鉄拳3	AC
12	ソルディバイド	AC
13	時空戦士テュロック	N64
14	→ 悪魔城ドラキュラX〜月下の夜曲〜	PS
15	怒首領蜂	AC

## 読者ランキング帝国

サターンのソフトが少ない!! サターン、スキスキな柴田君が不安そうにランキングを見ています。そんな中、このコーナーは小田がお送りいたします。

さて、ドドVIIがついに首位を転落。その座を奪ったのは「マリーのアトリエ」でした。アイテムづくりの楽しさにどっふりハマった人達からの票が集まって堂々の1位です。

他にはアーケードゲームのランクインが目立つところ。2位のヴ

アンパイアーはカプコン十八番の格闘物、高いキャラ人気にテンホよく遊べる事もあって、来号でも人気が続くそうです。12位のソルディバイドは彩京が送る、剣と魔法を駆使して戦う新感覚のシューティング。ソフト批評でも扱っているものでそちらもどうぞ。そして3位には下級生が新登場です。今号、編集部ではギャルゲー特集の為に、担当者は何本もソフトを遊ばなくてはなりません。この「下級生」を攻略するために会社で徹夜したり、涼子ちゃんが待ってるからと、帰宅していく担当者の後ろ姿には少し哀愁が漂っています。



# ★ 女性ゲーマー 救国戦線会館

△女性ゲーマーの方お待たせいたしました。そう、ここは女性オンラインの部屋。心ゆくまでゲームへの思いの丈を話しましょう。同会  
は柴田でお送りします

★たまごっちブームが加熱していた頃のお話です。父の墓参りの帰りに普段は行かないスーパーの3階のおもちゃ売場をのぞいたら「たまごっちあります」の張り紙。墓参りを喜んだ父の仕業か？ (笑)



愛知県 財閥容子)  
△前号もらった二口モカいつの間にか二口ホンになってました (柴)

まい不自由な日々を過ごす。出て10年経った今でも腹の立ちようは変わりません。ブチ切れながらも今日も

家中で育てています。そんなわけで「予約しないで買った」伝説の女としてダンナの職場では通っています。 (愛知県 佐野紀子)

△たまごっちなら編集部にも伝説の男がいます。その名は古庄さん。「たまごっち殺し」と異名をとり、今はパソコンの中にたまごっちを飼っているのですが、たまごっちに編集長の名前を付けその日のうちに死なせてしまったのかケチの付けはじめ。必死に世話をしても死んで死んで死にまくっています。今は死にそうなたまごっちは日野くんに、なんとか育ててもらっているノス (柴)

★私は今、クソゲーにはまってし

また、がんばっています。このクソゲー、(うるXやつら)忍耐力がつかという意味ではスペランカー以上かも。P.

S. 東海道五十三次にもチャレンジ中です。

(京都府 ニルク)

△僕はキングオブクソゲーはスペランカーだと思います。チョットした段差で死んでしまう小学生並の脚力が、僕のハートをがっちりつかんで、逆にやる気を奮い立たせるノス (柴)

★「エロの星の名の下に」のスペイスが大きくなくてびっくり。ちよつとうれしい。先月とうとうパソコン買ったので、うふふドキドキしながらAV見ようとする少年みたい。いやー毎号どんなゲームが紹介されるか楽しみ。それと、海外ではナワがあるみたいで…… (以下略)。



(東京都 華月法里)  
自分かFF7で好きなキャラは新羅課長っ！ (小田)

(山形県 片桐由紀子)

★シレンばっかりやってたら、夫に見飽きたと言われる。では、ネットです度毎度もってくるお姉ちゃんのお母は見飽きないのかと聞くと、モザイクは少しが面白いと返された (モノは見飽きたらしい)。(埼玉県 武田誠子)

△この様なハガキに、私はなんと答えればいいのか (涙) (柴)

P. S 長野のお母さんへ、編集の仕事は思ったよりも過激ノス

次は「読者ニヨル 批評ページ」です。





# 読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十五回



今月の選者・小田信介

読者コーナーに引き続きまして

担当させていただきます小田です。今号も攻略本作成のため、日曜日にも編集部でお仕事なので馬券も買いに行けません。それなのに奇しくも馬券予想だけをすると当たったりします。馬券予想ソフトでも作ろうかな、なんて真剣に考えたりして。……うう、むなし。

さて、それでは読者ニヨル批評、いってみましょう!! (やけ)

「読者あつて」の逍遙さんのご意見について

実況パワフルプロ野球1(以降パワプロ)のデータにいい加減な面があるのは、全くその通りだと思います。ただIBMBISのデータが万能だとは思いませんし、そのデータに忠実な能力設定が必

ずしも妥当とは言えません。それは、数字では能力は表しきれないことと、ゲーム上で、その選手らしさが現れることが野球の面白さに大きくつながるからです。

制球以外にも球威や配球の問題もあり、非安打率も必ずしも制球を表さないのです。

次に、「らしさ」について、挙げておられる例に則して言えば、湯舟はコーナーへのスライダーの切れで勝負する投手で、チェコはコースはだいたいても球威のある直球でねじ伏せる投手というイメージがあります。リアリティを壊すのは論外ですが、ある程度は選手の個性を強調した方が面白みがあると思います。

(大阪府 村井良介)



デザイナーが持つスポーツへの感覚

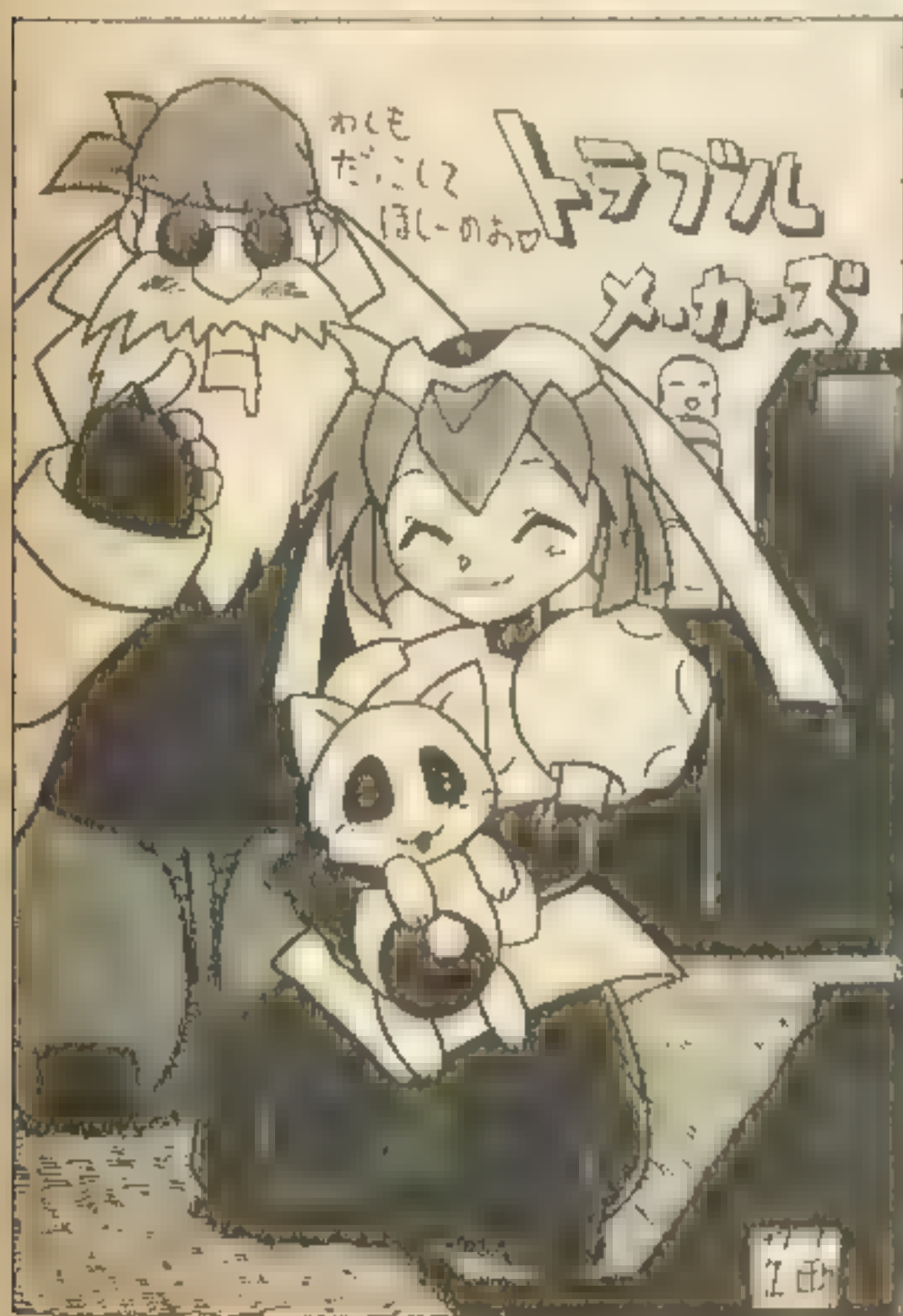
「読者あつての本ですから」に寄せられた読者批評への反論ですね。逍遙さんの論旨は「パワプロの選手データはプロ野球の公式記録であるIBMBISのデータを反映していない」というものでした。

さて、この例に限らずスポーツゲームの個々のデータの正確さの問題は、長い間論議を呼んできました。特に記録ではなく記憶に残る選手のデータほどやっかいです。結局スポーツゲームのデザイナーはゲームデザイナーによるスポーツ観によるところが大きく、個々のデータが

デザイナーの感覚によるものなのは、やむを得ないと思います。そこにあるのはデータの正確さではなく、デザイナーのスポーツに対する見方なのでしょう。

操作性の悪さに納得いかない

「時空戦士テュロック」(どうでもいいが発音しにくいのをまづ何とかしてと思った)をプレイしてみた。N64だし、多分ハ



(大阪府 立町都志津)





(京都府 ニルク)

ズレではないだろうと、思い切っ  
て手を出してみた。

結果、三日後に中古屋に売りに  
行く俺の姿があった。中古屋の店  
員のお兄ちゃん(顔なじみ)は、  
俺が何も言わずにスッ箱を出す  
と、驚いてこういった。

「ええ? もう売っちゃうんです  
か? どうしてっスか? 面白く  
なかったっスか? これ最後の方  
が実は……(以下略)」

すごい剣幕でまくしたてられ、  
しかも俺が「いいからいくらにな  
るのか教えて下さい」と冷静に言  
い放つても、軽く苦笑いしながら  
「五十円でエス」とか言いながら  
売らせてくれない。

しょうがないので持って帰るこ  
とに。帰りついでに攻略本も買った。

そして家で攻略本を  
見て驚いた。そこには  
変化のないMAPが  
延々と展開されていた  
のである(ゲームを終  
えていないのにこんな  
事をいうのは失礼かも  
しれないが)。

はつきり言おう。こ

のゲームはおもしろい。だがムズ  
カシイ

百歩譲ってMAPはいいとして  
も、操作系統は3Dマリオ型でよ  
かったのではないか? 確かにC  
ボタンユニットでの移動は、やっ  
てみればこれもアリだと思っ  
たが、3Dスティックで統一してお  
けば、Cボタンユニットにその他  
の機能(マップ表示、走る・歩く  
の切り替え)を割り振れたのでは  
ないだろうか?

なぜA・Bボタンを二つも無駄  
に使用って、できることは武器の切  
り替えなのだろうか? 素直にAボ  
タンでジャンプ、Bボタンで攻撃  
にできなかったのであろうか?  
武器の選択にしても今、何を選択  
しているのかよく分からない。形

状から武器の効果などがある程度  
分かる方が親切であろう。  
本当にもったいないのだ。多分  
このゲームはすつごくおもしろい  
と思うのだ。絵もすごくきれいだ  
し。それだけに単純な操作でプレ  
イしたかった。そう思う。

(兵庫県 木下忠信)



### 独特の操作感覚を 持った洋ゲーたち

分かりきったことですが、テュ  
ロックは海外からの移植です。

海外と日本のゲームの大きな違  
いの一つに、作り手のソフトに対  
する意識の違いがあげられると  
思います。ほとんどの日本のゲー  
ムは多くの人遊びやすいように  
考えられたものが多く、商品とし  
ての色合いが濃い傾向にありま  
す。

次に、海外のソフトの方は作品  
性が強いように見えます。ユーザ  
ーに自分が作ったソフトを見ても  
らう、という考えが強いように見  
えます。ですから、自分たちの理  
想を追ってしまう結果、操作が複  
雑化してしまうことがあります。

ですが、海外のゲームにはその  
分ゲーム性が深くなっている物が  
多いのではないだろうか。  
それ故にユーザーフレンドリー  
なゲームを多くプレイしている日  
本のユーザーには洋ゲーの多くは  
取っ付きにくい部分があるかもし  
れません。

ゲームを止めるのは簡単です。  
でも少しガマンして、もう少しテ  
ュロックに付き合ってみてはど  
うでしょう。エンディングに近づ  
けば近づくほど面白くなると思  
います。

### 人間社会を啓発した 古き良き名作

「クリア後しばらく何もする気  
が起きなかった」という言い回し  
はよく使われますが、この「ラス  
トハルマゲドン」で、私は久しぶ  
りに(「ヘラクレスの栄光3」以  
来かもしれない)そんな感動を覚  
えました。

ストーリーは、十二種族のモン  
スター(『プレイヤー』と異星人  
とが人類滅亡後の地球の覇権を争  
うという、RPGとしてはちよっ



と異色のもので、モンスター達は種族を越えて協力し闘いながら、人類滅亡の謎と自らの存在理由とを探っています。

その手掛かりとなるのが石盤や塔などに人類が残していた様々な遺跡や言葉なのですが、それらの多くが苦渋に満ちた、時には冷笑的な呟きのような表現で、人間のもつ矛盾や進化の虚しさを訴えています

「人類滅亡した愚かな知性体」という設定から、辛口の内容が多くなるのは当然かもしれません。しかし、そこに込められた様々なメッセージは、単にゲーム上の空絵事ではなく、私たちの生きていくこの現実社会への警告を発しているように思えてなりません。制作者が自分の価値観で考えた事を、自らの言葉で真剣にユーザー（つまりは社会）に向かって問いかけているのを私は感じたのです。ゆえにプレイヤーをモンスターとして、人類を客観的に眺められるように設置したのでしよう。とにかく特定の個人や集団を通



(石川県 吉田)

してではなく、人類というものを太古から近未来に至るまで、その全てを自らの手で語ろうとする勇氣を評価していいと思います。

その上、遠大な設定にも関わらずストーリーの破綻や中だるみが見られない。というのもすごいことだと思いました。（なお補足しておきますが、これは無論、メッセージだけの頭でっかちなゲームではありません。テンポよくストーリーが進みますし、数多くの心に響く演出も多くみられます）またモンスター種族につき、24種ものグラフィックや能力の成長に違いがあったり、自分で武器を作り、しかもリアルタイムで流れる時間によって違うパーティを組むなど、独創的なアイデアも多く盛り込まれています。

七年も前の消えつつあるPCエンジンソフトで当時のソフトに対する評価も知りませんが、もし幼い文章で興味を持たれたらプレイしてみてください。

(愛知県 ぴやう)



### 当時のゲームとしては珍しいテーマ性のある作品

たまには過去の名作も。と思い取り上げてみました。

人間以外の者を主人公として人間社会を風刺したり、自己の探索を行うというのは映画や、今となつてはゲームの中でも時折見られる手法ですが、このゲームが発売された当時は、そのテーマ性があること自体物珍しく、その事が大きな話題を呼んだことを覚えています。

自分が中学生の当時このゲームを遊んだときは、魔物のクセに地球の事について真剣に考えてる：と思い、何かしなきゃという思いに押され、さらにはゲームが教科書になればいいのに。という生意気な考えを友達に話していた記憶があります。

閑話休題、今となつては社会風刺の類をテーマにストーリーが展開するゲームはたくさんありますが、それを描ききっている作品は少ないような気がします。そんな考えさせられるゲームをやってみたいと思います。

### 期待以上のデキだった「スターフォックス64」

ことの初めはSFCの「スターフォックス」でした。今見ると紙ヒコーキの様な機体ですが、確かに浮遊感があったし、何より演出が格好良かった！通信時の仲間の独特のしゃべり方も好きで、たちまち心に残るゲームの一つになりました

さて「スターフォックス64」ですが、私が発売前に心配なのはキャラクターに声優さんの声が当てられるという点でした。前作のシヤープでクールな雰囲気が無くなってしまうのではと心配しました。でも、そんな心配など全く持つて無用でした。

ソフトを買って小走りで家に帰り、テレビを付けカセットを差し



込み、コントローラーにパックをセットし、電源を入れる……。あの何とも言えない、胸がしめ付けられるような期待と不安……

オーブニング。いきなり「フォックス、コーネリア将軍からの――」しゃべる！　しゃべる！

ビックリしました！　フォックスかつこいー！　きやー！

弟に聞けばROMカセットはCDとは違い、アクセスなしでタイミング良く声を出せるとのこと。N64でよかった……

実際にあそんでみて、前作と比べると難易度がかなり下がって、  
「私ってシューティングの才能があつたのかも」と思わせるほどでした。物足りない人にはコースを変えるだけで楽しめるでしょう。演出のかつこよさも前作以上。

「オールレンジモードに切り替える」の場面を始めてみたときはゾクゾクしました。そして、驚いたのが（ゲームを始めて驚きっぱなしだったので）「全体の中の一機」という感覚。ビルが多く建ち並ぶ、惑星カタリナ。「みんなと一緒に戦っているんだ！」と

いう感覚が新鮮でした。

それにしてもこのゲーム、ストーリーはバカみたいに分かりやすく、キャラクターの善悪キツキツ分けられ、誰も悩まず脳天気なくらいに「まっすぐ」です。でもすごく面白い。よけいなことなど考えなくてもいい。そしてかつこい。「毒」が無くてこれだけ面白いのはただごとではないと思います。そして何より、忘れかけた少年の心のような気分になさせてくれます。

エンディングで夕日で赤く染まった空にグレートフォックスとアイチウインチ機が、だんだん遠ざかって小さな点になっていくのを見ると、すがすがしくも切ない気持ちになつてしまいました。

こんな気持ちにさせてくれるゲームに会えて、今とても幸せです。

P・S私の好きなセリフ  
「決してあきらめるな。自分の感覚

を信じる」

最後に出てくる「請求書」の下  
手くそな文字も好きです。

（大阪府 中植智恵子）



## スターフォックスで N64の将来をのぞく

堅苦しい文章だけでなく、純粋にゲームを楽しんでいるひとの声を聞くのも、いいものですよ。このソフトも同様に批評欄で扱っているのを併せて読んでみて下さい。さてスターフォックス64といえは任天堂の考える映画的な作品という印象があります。強制イベントやムービーで物語が進むのではなく、ゲームを通してメッセージを投げかけるという手法は、

## テイルズオブファンタジア

©1994 NAMCO

といふ声のなる歌のあるRPG。  
RPGに音楽が必要なのかなんと思  
いたけど意外にいいりました。格好の様な  
「やあ」とい「とあ」なんてかけ声が入るだけで  
戦闘が楽しくなりました。



（山口県 有賀ちなつ）

## 各コーナーへのお便り、投稿は

〒104 東京都中央区  
湊2-4-1MGビル  
（株）マイクロデザイン出版局  
『隔月刊ゲーム批評』編集部  
読者コーナー係まで

次回締切は  
9月2日です。

ゲームと物語の融合の一例として  
今後大きな意味を持つのではない  
かと思います。  
まだRPGの発売されていない  
N64ですが、こうした手法を見せ  
られるとゼルダやマザー3の発売  
がより待ち遠しくなりますよね。  
いやー、あつという間に終わっ  
てしまいました。いろいろな批判  
に対して自分の考えをまとめるの  
は結構な作業ですね（笑）。  
さて、今回取り扱った古くても  
考えさせられる作品などは、また  
取り扱ってみたいと思います。あ、  
でも文字数1200字は守って下  
さいね。もちろん新作の方もガン  
ガンよろしくお願いします。それ  
では、また次号お会いしましょう。

スターフォックス64  
[STG]

メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥8,700（振動パック付き）／  
発売日：'97年4月27日



# 『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。  
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、  
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。  
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を  
以下のように決めました。

- 広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、  
『ちようちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）として  
よりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場  
をより重視する。
- 批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつ  
けるといったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の  
意図を読み取る努力を前提とする。
- 批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- 批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだ  
が、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
- 批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソ  
フトと判断したものに限定する。
- 評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認に  
ついてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。  
だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、  
意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、  
私たちは力不足かもしれません。  
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、  
私たちは努力しています。  
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部



# バックナンバー直販方法が変わりました!

## ■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名(フリガナ)、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は4つから選択できます。

### A. ハガキにて注文

〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGビル3F

(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

### B. FAXにて注文

03(3551)1208

(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

「バックナンバー購入希望」係

### C. パソコン通信にて注文

LD(NIFTY-Serve) LEE02342

題名「バックナンバー購入希望」

### D. 現金書留か切手で注文

本の代金を現金書留か切手代用でA宛まで  
いずれかを選択し、お送りください。

## ■お支払い方法と料金

A~Cの場合、お支払い方法は、代金引き換えとなります。

お届けの際、商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい(現金に限ります)。なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

Dの場合、送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円を追加してください。

例: 3冊=400円、4冊=450円

## ■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、2週間となっています。ただし、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。

●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。Dの場合、本の代金のみ返送いたします(送料は返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい)

<創刊号> '94 9月発行795円(税込)

### ■特集1「ファンタジーは死んだのか」

●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か?

### ■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2> '94 12月発行775円(税込)

### ■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか?

### ■特集2「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3> '95 4月発行775円(税込)

### ■特集1「次世代機を斬る!!」

●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーションほか

### ■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4> '95 7月発行775円(税込)

### ■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」

●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか?

### ■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5> '95 9月発行775円(税込)

### ■特集1「新世代ゲームの葛藤」

●アークザラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか ほか

### ■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6> '95 11月発行775円(税込)

### ■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」

●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標 ほか

### ■特集2「裏ソフトの「濃密」な生誕」

<Vol.7> '96 1月発行775円(税込)

### ■特集1「RPGの本質とは何か」

●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力 ほか

### ■特集2「決着!? サターン vs PS」

<Vol.8> '96 3月発行775円(税込)

### ■特集1「スクウェア幻想の真実」

●FFVIIの参入の衝撃! ほか

### ■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9> '96 5月発行775円(税込)

### ■特集1「胎動...アドベンチャー」

●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性 ほか

### ■特集2「ユーザーとメーカー 存在の示すもの」

<Vol.10> '96 7月発行775円(税込)

### ■特集1「ゲームは誰が作っているのか」

●私たちは誰を評価すればいいのか ほか

### ■特集2「徹底! シューティングゲーム」

<Vol.11> '96 9月発行775円(税込)

### ■特集1「どこまで出来る!? NINTENDO64」

●N64 発売が意味するもの ほか

### ■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12> '96 11月発行775円(税込)

### ■特集1「注目メーカー全特集」

●カプコン~完璧を目指す華やかな格闘帝国 ほか

・クリエイター原体験 横井軍平

・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13> '97 1月発行775円(税込)

### ■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」

●ゲーム離れが囁かれる現状とは!? ほか

・クリエイター原体験 互重郎

・告発! 美少女ゲーム業界

<Vol.14> '97 4月発行798円(税込)

### ■特集1「個性派ゲーム大特集」

●カッコワルイがカッコイイ時代の到来 ほか

・クリエイター原体験 安田朗

・特別企画 「業界に広がる波紋」

<Vol.15> '97 7月発行780円(税込)

### ■特集1「究極のゲーム、ディアブロ」

●全16階...美しくも恐ろしいディアブロの世界 ほか

・クリエイター原体験 佐々木建仁

・特別企画 攻略本は必要か!?

別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円(税込)

様図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏の全てがわかる特別本。

別巻 読者あつての本ですから '97 4月発行788円(税込)

ゲーム批評創刊号から第10号までに寄せられた読者の声をもとに作られている、一冊まるごと読者の本。特別付録、ゲーム批評特製うーちゃんシール付き。



## ゲーム批評7月号 プレゼント当選者発表!!

ゲーム批評7月号 表紙テレホンカード (30名)			長野県			藤田 和巳			岡山県			片山 健一			杉山 敬之			奈良県			前田 冬彦					
北海道			長瀬 康浩			北沢 美和			広島県			山崎 剛			篠原 隆大			大阪府			竹尾シンジ					
埼玉県			石井 宏和			柳沢 景子			福岡県			藤井むつみ			杉浦恵利子			兵庫県			田畑 淳					
千葉県			江原 誠			都築 高志			読者あつての本ですから 表紙テレホンカード (30名)			東京都			住枝 千晶			神奈川県			照井 啓			五百蔵紀江		
埼玉県			堀井 友生			菅原 昭憲																				
東京都			足立 恵			中野 泰則			北海道			飯田 幸子			宮川 桂			広島県			森 直之					
			秋房 徹也			全 秀嶺			岩手県			吉田 悦子			長谷川嘉寿			福岡県			川崎 徹哉					
			倉澤 寿仁			深野 景子			宮城県			加茂 河			森 弘			佐賀県			三村 信雄					
			栗津 真			南 正和			宮城県			高坂 和美			島田 真吾			大分県			通山 裕之					
			石原美紀子			乾 利尚			山形県			磯ヶ谷 淳			渡辺 竜也						川原 克彦					
			堀井 啓真			浅野 一恵			群馬県			佐藤 明敏			なお、「エロの星の名の下で」で募集しました「官能教育」 同梱フィギュアと特製うーちゃん人形は、発送をもって発 表に代えさせていただきます。											
			原田 英尚			谷本 健二			群馬県			福島 栄紀														
			中野 敏雄			木下 忠信			群馬県			大矢 奈美														
						児玉 友子			千葉県																	
						佐々木信二																				

なお、当選品の発送は8月20日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'97年9月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください。【お願い】徳島県の宛先不明でテレホンカードをお送りできません。編集部までご一報をお待ちしております。(担当:日野)

【前号のDIABLO特集訂正データ】●p.10SPECIAL ELIXIRで上がる能力は1ではなく3です。<指輪p.13>●RING OF ENGAGEMENT→ランダムアイテム●TAINTED SHRINE(さわたた人のステータス1~3UP.他の人はALL-1.マルチのみ)●CRYPTIC SHRINE(NOVAの魔法発生後MANA全回復)●ENCHANTED SHRINE(1つだけ魔法レベルが1~2DOWN.それ以外の魔法のレベル全て1UP)●ORNATE SHRINE(HOLY BOLTの魔法レベル2UP.MANA上限10%DOWN)●Gloomy Shrine 武器のDUR-1→DAM-1



ゲーム批評Vol.16  
第4巻第6号通巻第21号  
1997年9月1日発行  
定価780円(税込)

**STAFF**

発行人 武内静夫  
編集人 小泉俊昭  
編集長 斎藤亜弓  
副編集長 小野憲史  
編集部 古庄浩二  
柴田英和  
小田信介  
日野勝彦  
松平しの  
アートディレクション 石井敏昭  
デザイン 金子 健  
亀尾裕次  
常松良三  
田中しおり  
販売営業 長谷川安次  
Special Thanks brahman  
co.,ltd.  
印刷：大日本印刷株式会社

(株) マイクロデザイン出版局  
〒104 東京都中央区湊2-4-1  
MGビル  
TEL 03(3206)1641(販売)  
FAX 03(3551)1208  
禁無断転載  
© MICRO DESIGN  
Printed in Japan  
雑誌 03679-9

**次回**

『隔月刊 ゲーム批評11月号』は  
10月3日発売予定

**EDITORS' ROOM**

**編集部から**

**前**

号の第一特集はPCゲームということもあり、読者の皆さんの意見はまさに賛否両論。いいゲームの存在を報道するのもマスコミの仕事。これからますますゲームがあらばどんな応援していきたいと考えています。皆さんも広い心でゲーム批評を応援して下さい。皆さんも広い心でゲーム批評を応援して下さい。皆さんも広い心でゲーム批評を応援して下さい。

**う**

る星とめぞんにはまり98のエロゲーにはまりエンジンのときメモにはまり歌舞伎町のぼったくり風俗に足をすくわれQ2で思わぬ出費を抱えるなど健全な性長を遂げてきた訳ですが、最近ギャルゲーにはまり純愛に転向しBOYS BEな告白で玉砕した後に編集作業に突入した次第です。皆様がいかにお過ごしでしょうか。お便り

**神**

戸のことがあって、またぞろサブカルチャー系が槍玉に挙がっておりますが皆様がいかにお過ごしでしょうか。さてTVなどで、

**雑**

誌化・TVCF等、飛躍を続ける本誌を後にするのは非常に残念ですが、今号でのお別れとなりました。半年間という短い期間でしたが、沢山の勉強をさせていただきました。本当にありがとうございました。

**今**

MYブームは「金髪先生」。TBSの深夜音楽番組なのですが、音楽オンの



**徹**

僕にはドリアン助川による、偉大なミュージシャン達の新鮮で真剣な話に毎週首ったけ。久しぶりに見た本物の番組だと思う。(小田) 夜明けの昼間。浮浪者に「君はホストと言われた。「道」を誤っているぞ」とも。余りのシニールさに目眩を覚えました。(日野) テレ東水曜6時は逢魔ヶ時? 少女革命ウテナに脳天直撃された。少々アレな原作を一見耽美に昇華したと思いきや、ダークの極北にイッちゃった演出には脱帽。スポンサーのセガにゲーム化の英断を求む。(松平)



## 第1特集 **格闘ゲームの現在**

アーケード業界で絶対のインカムを誇り、コンシューマにおいても人気タイトルが続々と移植されている格闘ゲーム。優れたコンシューマオリジナル作品も登場し、成熟した格闘ゲームの現在を探る。

バーチャファイター3 / 鉄拳3 / ストリートファイターⅢ / ヴァンパイア セイヴァー / マーヴルスーパーヒーローズVS ストリートファイター / トバル2 / ゼロディバイド2 / ストリートファイターEX PLUS α / K.O.F'97ほか

## 第2特集 **CESAって何だ？**

初めてソフトメーカーが主体になって作った団体CESA。東京ゲームショウなどを主催運営し、今年4月にはCESA大賞にサクラ大戦が選ばれた。だが、ユーザーの間では未だこの団体の意味や本意は見えてこない。CESAっていったいどんな団体なんだろう。

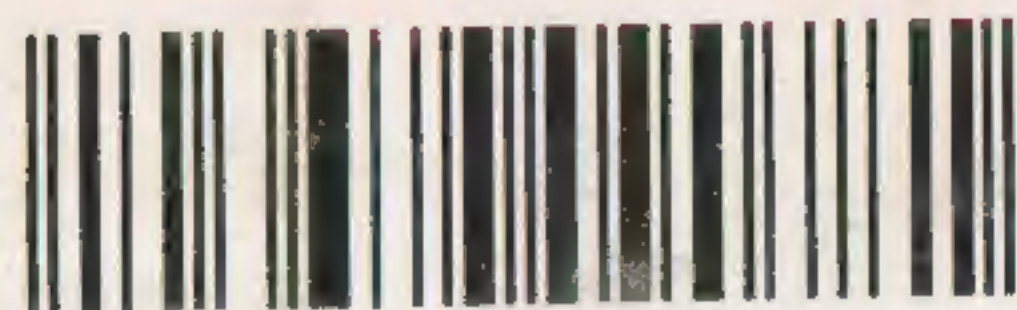
.....  
その他ソフト批評 (サガ フロンティア / モンスターファーム / リアルサウンド〜風のリグレット / ドゥーム64 / ゴールデンアイ007 / ゆけゆけ！ トラブルメーカーズほか)、連載陣も絶好調！！

次回「隔月刊ゲーム批評11月号」は **10月3日発売！**



『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、  
広告をいれません。  
(ゲーム批評編集部)

©MICRO DESIGN Printed In Japan



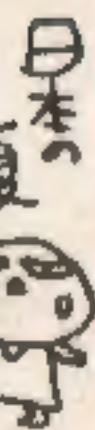
T1103679090781

雑誌 03679-9

定価

780円

本体743円



日本  
夏

平成9年9月1日発行第4巻第6号通巻第21号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104 東京都中央区湊2-4-1 TEL 03-3206-1641 (販売) FAX 03-3551-1208